
25 AÑOS
1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY CONSOLAS
Nº 298
¡PÓSTER DOBLE!
ASÓMATE AL FUTURO
GOD OF WAR 4, NINTENDO NX, PS4K...
Las 10 incógnitas del próximo E3
REPORTAJES EXCLUSIVOS
20 AÑOS DE RESIDENT EVIL
Repasamos dos décadas terroríficas
JAPÓN RENACE
La cuna del videojuego por fin levanta cabeza
AVANCE
UNCHARTED 4
¡Así será la mayor aventura de PS4!
¡5 ANÁLISIS DE LUJO!
Dark Souls III
Quantum Break
Yo-Kai Watch
Ratchet & Clank
Star Fox Zero
8 PÁGINAS: ¡TODOS LOS DATOS!
FINAL FANTASY XV
Vuelve la magia
GRATIS COLECCIONABLE
La historia de Hobby Consolas
Nº4



TU ELECCIÓN. TU GUERRA. TU DESTINO

HAZTE CON ÉL EN
CENTRO GAME
TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS

FIRE EMBLEM Fates
Estirpe

FIRE EMBLEM Fates
Conquista

TODOS LOS JUEGOS MÁS GAMERS PARA TU NINTENDO 3DS













/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES #FireEmblem

new NINTENDO 3DS | NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS



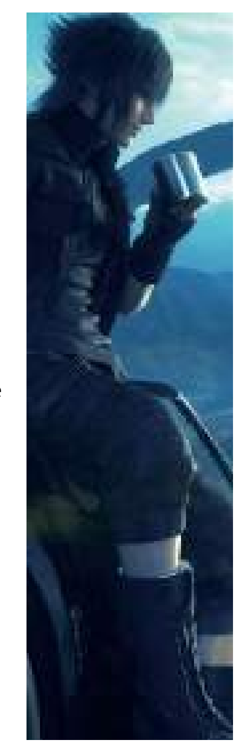
FFXV, el rey vuelve para reclamar su trono

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

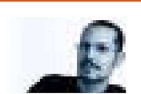
Muchos os preguntaréis qué ha pasado con el análisis de *Uncharted 4*. Llevábamos trabajando desde principios de año para que fuera la portada de este número que tenéis ahora mismo entre las manos... pero el último retraso del juego, las fechas de embargo impuestas por Naughty Dog y la imposibilidad de retrasar este número a principios de mayo (¡¿más de un mes sin revista?!) han exterminado cualquier opción de llevar a Nathan Drake en portada. Y os puedo asegurar que es algo que me ha fastidiado y dolido a partes iguales. Está cantado que va a ser uno de los títulos clave del año... pero bueno, la vida es así. El mes que viene daremos cumplida cuenta de él.

En su lugar, ha irrumpido con fuerza *Final Fantasy XV*, otro de los "peces gordos" de 2016. Es un esperado regreso, y por muchos motivos. No sólo porque lleva diez años en desarrollo y ha mutado en forma y concepto. No. *FFXV* encarna el esperado regreso de esta mítica saga de J-RPG al buen camino, a aquellas ideas y conceptos que la hicieron ser el referente del rol "oriental" en la década de los 90. Lo que se ha desvelado recientemente apunta justo a eso, a que por fin vamos a poder echarnos a la boca un *Final Fantasy* "de verdad", tras el bajón que supuso *FFXIII*. Puede que bajo sus novedades no lo parezca, pero tras ese barniz actualizado, sus mecánicas de mundo abierto o sus combates de acción, sigue latiendo un corazón tan clásico y puro como en las primeras tramas de la saga. Y eso, junto con un más que atractivo y contundente apartado técnico, es uno de los aspectos que más nos atraen de *FFXV*... El resto puedes encontrarlo en nuestro amplio reportaje.



Pero lo nuevo de Square Enix no es el único tema candente de este número que tienes en las manos. Con el E3 a la vuelta de la esquina, repasamos algunas de las incógnitas que deberían despejarse en la feria, como NX, PS4K o el planteamiento por capítulos de *FFVII Remake*. También repasamos el estado actual de la industria nipona, la historia de FromSoftware y muchos contenidos más que, seguro, te harán pasar un buen rato. Pasa la página ¡y a disfrutar!

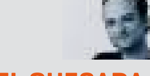
LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Al cierre de esta edición suenan tambores de guerra. Sabemos que Nintendo presentará NX en los próximos días y cada vez parece más claro el lanzamiento de PS4K (nombre en código Neo) y Xbox Next. Pero, ¿estamos preparados para nuevas consolas tan pronto? Vaya E3 nos espera...

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

En este número, tenéis el análisis de *Adr1ft*, un juego de supervivencia que tiene más trascendencia de lo que parece: está eminentemente pensado para la realidad virtual. Llega la hora de evaluar si esta nueva forma de jugar llega para quedarse o si, por el contrario, estamos ante otro Wiimote-Kinect-Move...

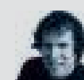
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

La previsión meteorológica augura un chaparrón de juegazos para primavera, y yo ya estoy con el paraguas en ristre. *Uncharted 4*, *Mirror's Edge Catalyst* y *Mutantes en Manhattan* van a caer de salida como que me llamo Rafael (no confundir con el pintor ni con la tortuga), y seguro que muchos suspiráis por *Doom*, *Fire Emblem*...

@Rafaikkonen



BORJA ABADÍE
Colaborador

Criticamos mucho a compañías como Ubi por explotar sus sagas hasta el infinito, pero a nadie importa la reiteración cuando hablamos de vacas sagradas como *Dark Souls III*. Pues yo, amante de la obra de Miyazaki hasta el extremo, empiezo a estar cansado de sus entregas casi anuales. La saga necesita un cambio de aires ya.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Éste va a ser un año memorable para mi amada saga *Fire Emblem*. La nueva entrega para 3DS, *Fates* —de la que ya preparo el análisis para el próximo mes—, me está gustando aún más que *Awakening*, y sus tres campañas van a dar para mucho. Por si fuera poco, *Tokyo Mirage Sessions #FE*, para Wii U, también pinta genial.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 298



36 REPORTAJE

EL HEREDERO RECLAMA SU CORONA

Square Enix ha acabado de tirar de la manta de *Final Fantasy XV*, y promete devolver a la saga toda su gloria.



100 AVANCE

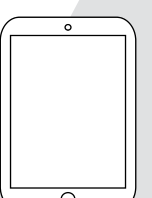
UNCHARTED 4
EL DESENLACE DEL LADRÓN

Ya hemos jugado a la aventura final de Nathan Drake, y todo apunta a que Naughty Dog ha vuelto a sacar toda su magia.

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



50 REPORTAJE

EL RESURGIR DE JAPÓN

Tras una etapa difícil, la industria nipona empieza a salir del agujero a golpe de grandes desarrollos.



84 REPORTAJE

VEINTE AÑOS DE RESIDENT EVIL

Repasamos la historia del pionero del survival horror.



44 REPORTAJE

DIEZ INCÓGNITAS QUE EL E3 DEBERÍA DESPEJAR

Analizamos algunas de las claves que puede traer consigo la feria angelina en un mes y medio.



56 ANÁLISIS

DARK SOULS III

FromSoftware ha culminado su obra magna con una entrega que os desesperará con sus dulces muertes.

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes





1

NUEVOS DATOS / MULTIPLATAFORMA

LEGO Dimensions SÍ llegará a España

¡Por fin! Parecía que nos íbamos a quedar sin este juego de LEGO, pero se ha confirmado que llegará a nuestro país en septiembre, ¡y en castellano!

Independientemente de la edad, a casi todos nos gustan las figuras y el merchandising. Y cuando unes en un solo producto videojuegos y muñecos, la fiebre se dispara. *Disney Infinity*, *Skylanders* o los amiibo de Nintendo son el ejemplo vivo de esta fusión, que se ha convertido en la nueva gallina de los huevos de oro. Los creadores de LEGO no quisieron perderse la fiesta y lanzaron el año pasado *LEGO Dimensions*, un videojuego que nos permite crear nuestra propia aventura. Fue un éxito en países como Reino Unido, aunque nos quedamos fuera del lanzamiento original, tal y como anunció la propia Warner.

Sin embargo, su situación ha cambiado y podemos confirmar que el "starter pack" de *LEGO Dimensions* llegará a España con voces y textos en nuestro idioma y, además, según parece, acompañado de muchos de los packs temáticos de personajes y series que se han ido lanzando en el tiempo. Es una gran noticia, porque no creáis que sólo jugaremos con los personajes de "La LEGO Película": habrá un amplio elenco de licencias, con personajes y packs pertenecientes a "El Señor de los Anillos", "Los Cazafantasmas", "Doctor Who", "Regreso al Futuro", "Scooby Doo", "Los Simpson", "Jurassic World" o incluso de superhéroes de DC y juegos como *Portal*. Al factor jugable se suma el interés de muchas generaciones de coleccionistas de LEGO, que seguro se harán con algunas figuras, aunque no tengan el videojuego. Eso sí, para dar rienda suelta a nuestra imaginación tendremos que esperar un poco, hasta el 29 de septiembre, fecha en la que se pondrá a la venta el juego en todas sus versiones, es decir, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360 y Wii U. ■

WEB Antescod

“¡Ya era hora! Qué gran noticia. Ya sólo queda que este juego conozca a LEGO Worlds y tengan el hijo perfecto.”

LEGO DIMENSIONS LLEGARÁ JUNTO A VARIOS PACKS TEMÁTICOS. FALTAN CONFIRMAR CUÁLES Y LOS PRECIOS

■ Esta base viene en el "starter-pack", y es un vórtice donde posamos las figuras NFC para acceder a una gran variedad de mundos de LEGO.



Habrá packs temáticos, centrados en series como "Scooby Doo", "Los Simpson"...



2

NUEVAS IMÁGENES ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Mafia III vuelve a mostrar sus armas

2K ya tiene en marcha su maquinaria de cara al lanzamiento de su esperada aventura en mundo abierto, y lo cierto es que cada vez pinta mejor.

El próximo 7 de octubre, saldrá a la venta *Mafia III*, el esperadísimo regreso de una saga que se ha ganado un hueco entre las más importantes del género del sandbox, gracias a la libertad de la primera entrega y a la sobria historia de la segunda. En esta ocasión, Hangar 13, un estudio de nuevo cuño, nos traerá una entrega ambientada en la Nueva Orleans de 1968.

Lincoln Clay, un huérfano que se unió al ejército para tener una familia y que regresó de Vietnam sin gloria alguna, será el protagonista de un juego que busca alcanzar un realismo sin precedentes en cuanto a representación urbana se refiere. Y es que los desarrolladores están empeñados en crear una ciudad que rebose vida y que refleje la realidad de la época. Nueva Orleans no era una ciudad fácil, ya que la violencia estaba a la orden del día, los conflictos racistas eran la tónica habitual y las calles no estaban muy limpias que digamos. El estudio buscará recrear a la perfección estos elementos, a la vez que dota de vida a los personajes que encontremos tanto en las calles como en los diferentes locales de la ciudad. La IA es algo que se están tomando muy en serio, y parece que todos los personajes reaccionarán de forma coherente a nuestros actos y a lo que pase a su alrededor.

Interrogatorios, exploración, conducción libre por la ciudad y la violencia que generan las "vendettas" se darán cita en un juego que promete ser una auténtica bomba, tanto a nivel de jugabilidad como de ambientación. Hangar 13 tiene entre manos uno de esos títulos que pueden marcar una generación de consolas, aunque aún tendremos que esperar para poder disfrutarlo. ■

WEB Puma Pérez

“Se ve brutal. La ambientación y los detalles son buenísimos. Espero que no tenga el temido 'downgrade' que está padeciendo esta generación.”

LINCOLN CLAY SE UNIRÁ A LA MAFIA TRAS VOLVER DE VIETNAM. ¿SU OBJETIVO? TENER UNA "FAMILIA"...



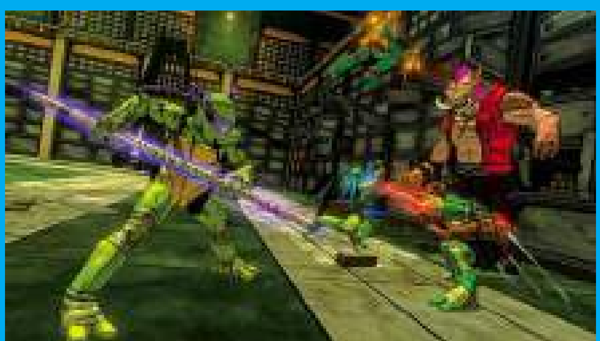






3





■ El apartado gráfico hará uso de la técnica "cel shading" para acercarse más a la serie de dibujos.

■ La combinación de los diferentes protagonistas será clave para salir victoriosos.

NUEVOS DATOS ■ PS4 - ONE - PC - PS3 - 360

TMNT: Mutantes en Manhattan, un sueño para la "vieja escuela"

Las tortugas mutantes con nombres de artistas italianos renacentistas calientan caparazones para el 24 de mayo.

En los 90 tuvimos la suerte de vivir grandes aventuras con las Tortugas Ninja, con juegazos que, hoy en día, tienen la vitola de clásicos. Platinum Games, creadores de *Bayonetta*, *Vanquish* y *Scalebound*, intentarán volver a encumbrar a estos reptiles mutantes amantes de la pizza, y amaestrados por una rata, con un nuevo juego que buscará agradar a un amplio espectro de jugadores, desde los veteranos que se dejaron los pulgares con títulos como *Fall of the Foot Clan* a las nuevas generaciones.

Para ello, el estudio trabaja en una jugabilidad clásica y una historia nueva, donde aparecerán un montón de personajes clásicos de la serie y el cómic. La jugabilidad será uno de los puntos fuertes de *Mutantes en Manhattan*, y es que tendremos que combinar las habilidades de Michelangelo, Donatello, Raphael y Leonardo para salir victoriosos de los combates. Cada uno será especialista en un estilo de lucha, por lo que será vital dominar las fortalezas de cada quelonio. El juego llegará muy pronto a PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360 y PC, y será el mejor aperitivo posible para calentar motores de cara a "Out of the Shadows", la nueva película, que se estrenará en los cines el próximo 3 de junio. ¡Que lluevan las tortas! ■



■ *Raiders of the Broken Planet* será un título con multijugador asimétrico de MercurySteam, su primer proyecto tras *Castlevania: Lords of Shadow 2*.

4

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

Los estudios españoles, a la caza del espíritu "independiente"

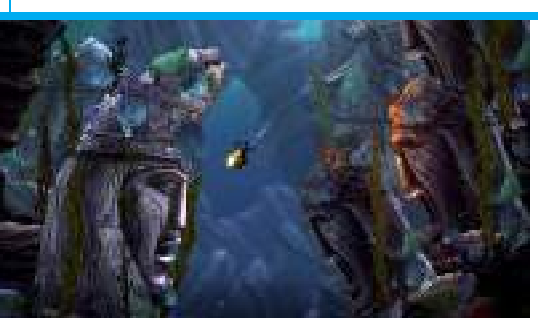
MercurySteam y Tequila Works han desvelado algunos de sus planes, como nuevos juegos que no aparecerán bajo el sello de un gran editor.

Lejos quedan los días en que dos de los estudios más asentados de la industria española, como son MercuryS-team y Tequila Works, publicaban sus juegos bajo el paraguas de Konami o Sony. Tras meses de rumores, ya se han materializado algunos de sus planes. Así, tras concluir su trabajo con el reseteo de *Castlevania*, MercurySteam autopublicará, de forma digital, su siguiente juego: *Raiders of the Broken Planet*. Aunque se podrá jugar en solitario, estará enfocado al multijugador asimétrico. Se ambientará en un planeta de la constelación de Lira, donde bandas de criminales luchan por controlar el Aleph, una fuente de energía. Saldrá en 2016 para PS4, One y PC, y tendrá varias betas para garantizar la calidad del producto final.

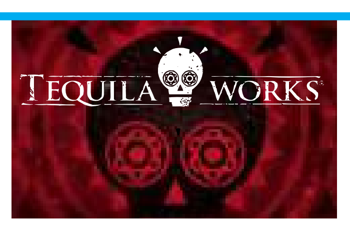
También hay novedades en Tequila Works, padres de *Deadlight* (que llegará a PS4 y One en junio) y del prometedor *Rime*. Sobre este último, han confirmado que han recuperado los derechos, es decir, ya no es propiedad de Sony y podrá salir en las plataformas que consideren oportuno. Además, han anunciado que trabajan en un nuevo título, que publicarán bajo el sello GameTrust, la nueva distribuidora creada por la cadena de tiendas GameStop. Insomniac Games anunció hace tiempo que *Song of the Deep* sería distribuido por Gametrust, y no van a ser los únicos: Ready at Dawn (*The Order 1886*) o Frozen Byte (*Trine*) también lanzarán sus obras bajo el sello GameTrust. Toda la suerte del mundo para los madrileños. ■



■ La cadena de tiendas GameStop (que abandonó España en 2014) ha anunciado GameTrust, su sello para editar juegos.



Song of the Deep
Este juego de Insomniac será uno de los primeros editados por GameTrust. Será un "metroidvania" ambientado en las profundidades marinas, con un submarino. Sale en julio, en PS4, Xbox One y PC.



■ Tequila Works ha recuperado los derechos de *Rime*, que, ahora, podría salir en más plataformas. Además, lanzará un juego nuevo bajo el paraguas de GameTrust.

5

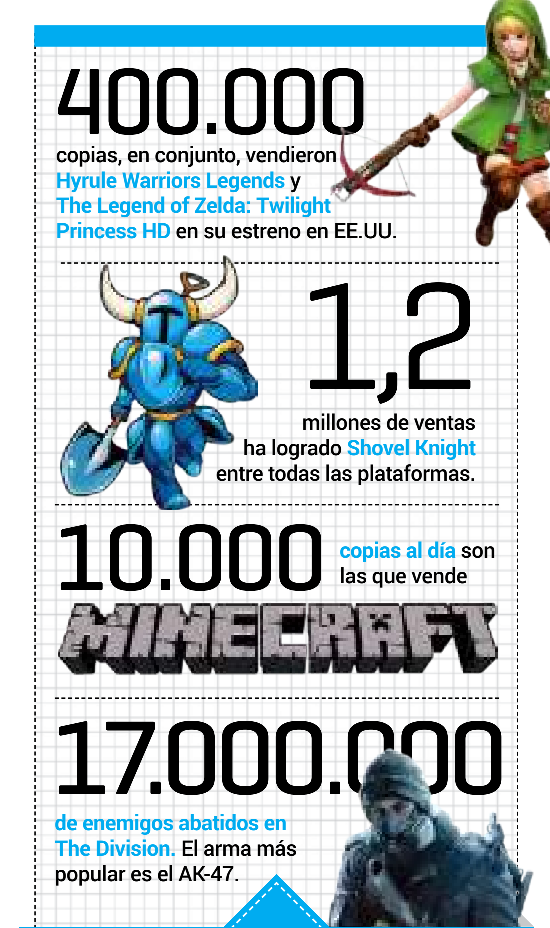


ANUNCIOS ■ PS4 - XBOX ONE

Telltale detalla sus próximos proyectos

Los creadores de *The Walking Dead* sorprenden con los anuncios de *7 Days to Die* y una nueva serie sobre Batman.

Telltale Games, la compañía especializada en desarrollar videojuegos con un fuerte componente narrativo, ha sorprendido a propios y extraños anunciando la llegada de *7 Days to Die* a PS4 y Xbox One. El lanzamiento se producirá en junio y, por primera vez en la historia de la compañía, llegará a la vez en formato físico y digital. *7 Days to Die* es un juego de supervivencia en un mundo abierto de ambientación post-apocalíptica y en primera persona donde tendremos que crearnos nuestras armas y un refugio para poder hacer frente a las hordas de zombis. Los amantes de los survival, los toques roleros e, incluso, los tower defense, disfrutarán de la experiencia. El juego, que lleva desde diciembre de 2013 en versión de "acceso anticipado" en Steam, ya ha pasado por los ordenadores de 1,5 millones de jugadores, con valoraciones bastante buenas. Os recordamos que Telltale también está trabajando en *The Walking Dead: Temporada 3* y en una nueva serie sobre Batman, con la que el estudio estrenará un nuevo motor gráfico y profundizará más en la dualidad entre Bruce Wayne y Batman. Es casi seguro que se verá en el E3. ■



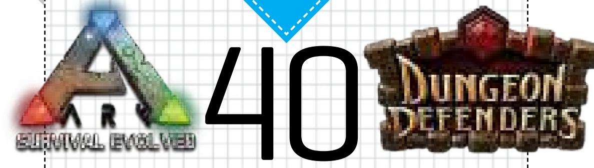
Las cifras del mes

400.000 copias, en conjunto, vendieron Hyrule Warriors Legends y The Legend of Zelda: Twilight Princess HD en su estreno en EE.UU.

1,2 millones de ventas ha logrado Shovel Knight entre todas las plataformas.

10.000 copias al día son las que vende Minecraft

17.000.000 de enemigos abatidos en The Division. El arma más popular es el AK-47.



40 millones de dólares pagan los creadores de *Ark: Survival Evolved* a los creadores de *Dungeon Defenders* para evadir una demanda.

10 mapas multijugador para Gears of War 4 de lanzamiento, aunque saldrán otros nuevos de forma gratuita.

6.000.000 de veces se ha descargado DoA 5: Core Fighters.



4 millones de usuarios en Miitomo en sólo un mes.

ESPORTS EDITION

WRC 5

#UNLEASHTHEDRIVER

eSPORT EDITION

DLC#1

DLC#2

EL CONTENIDO EXTRA INCLUYE:

- ***Acceso total al campeonato de eSports WRC.***
- ***13 nuevas etapas especiales*** *que se añaden a las 65 que ya había.*
- ***3 nuevas escuderías exclusivas*** *"WRC Concept Car".*
- *Condiciones atmosféricas dinámicas y* ***etapas especiales nocturnas.***
- ***Incluye todos los parches*** *desde su lanzamiento inicial que perfeccionan el manejo de las ruedas, el rendimiento del vehículo, la personalización del control y muchas otras mejoras.*

XBOX ONE ESPORTS EDITION WRC 5

PS4 ESPORTS EDITION WRC 5



















Podremos controlar al excéntrico Goro Majima y hacer uso de su peculiar y violento estilo de lucha.

6

NUEVOS DATOS / PLAYSTATION 4

Yakuza 0 llegará a Europa

¿Teníais ganas de ingresar en la "familia japonesa"? Preparaos para una historia de venganza y resentimiento al más puro estilo japonés.

Los fans de Yakuza, la saga basada en la mafia japonesa más famosa de las consolas, estamos de enhorabuena. *Yakuza 0* lleva más de un año a la venta en Japón y, aunque su salida en EEUU estaba confirmada, hasta ahora no se había concretado si llegaría a Europa. Pues bien, Sega ha anunciado que saldrá en nuestro continente a principios de 2017, en su versión para PS4 (no así la de PS3), con versión física incluida.

El videojuego está ambientado en el Tokio de 1988 y nos permite conocer todo lo que hizo Kazuma Kiryu, el protagonista de la saga, para conseguir ascender en el escalafón de la organización criminal que domina los bajos fondos de Japón y conseguir el apodo del "Dragón de Dojima". Por otra parte, en Osaka, encontramos a Goro Majima, un excéntrico personaje apodado el "Perro loco de Shimano", quien regenta un cabaret tras haber sido expulsado de la yakuza. Majima intentará, por todos los medios, volver a "la familia" y, para ello, hará uso de su peculiar estilo de combate. Será la primera vez que podamos controlarlo en una entrega canónica, ya que, hasta ahora, sólo se había podido en el "spin-off" *Dead Souls*. Además de una potente narrativa y muchas opciones jugables, podremos disfrutar del ambiente único de los bajos fondos del Japón de finales de los años 80. Eso sí, Sega ya ha confirmado que el juego vendrá con voces en japonés y textos en inglés. Al menos, hay que "agradecer" que el lapso de tiempo entre la versión japonesa y la europea no sea de más de tres años, como sucedió con *Yakuza 5*...

LANZAR YAKUZA 0 EN INGLÉS NO PARECE LA MEJOR DECISIÓN DE CARA A "REESTABLECER" LA SAGA Y ATRAER A NUEVOS SEGUIDORES.



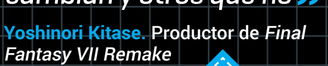




■ Podremos jugar a cuatro recreativas míticas de Sega: *Super Hang-On*, *Space Harrier*, *OutRun* y *Fantasy Zone*. Las tres primeras ya se juntaron en *Shenmue II*.



Las frases del mes





“Se lanzarán nuevas consolas de forma inminente”

Tony Bartel. Director de operaciones de GameStop



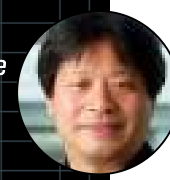
“Todas las historias terminan con el tiempo, y la nuestra acaba ahora. Sois leyendas”

Lionhead Studios. Empresa desarrolladora de videojuegos como *Fable Legends*



“Antes de Final Fantasy XV, Square Enix consideraba la saga como una IP moribunda”

Hajime Tabata. Director de *Final Fantasy XV*



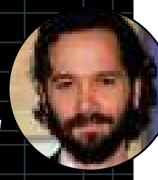
“Queremos dar con un equilibrio entre aspectos que cambian y otros que no”

Yoshinori Kitase. Productor de *Final Fantasy VII Remake*



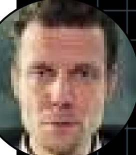
“No soy un gran creyente en la retrocompatibilidad. Cada videoconsola debe tener su propio catálogo”

Shahid Ahmad. Exresponsable de contenido estratégico de PlayStation



“Si hay un estudio que pueda hacer Uncharted 5, entonces genial. Si no, Uncharted 4 será la última entrega de la saga”

Neil Druckmann. Director creativo de *Uncharted 4*



“Soy un firme creyente en que un videojuego no necesita multijugador para ser grande”

Sam Lake. Director de Remedy



“Estoy realmente animado con Mass Effect Andromeda: no puedo esperar a jugarlo como un consumidor más”

Greg Zeschuk. Fundador de Bioware

7

Aunque lo principal será seguir pistas para resolver casos, Sherlock empleará la fuerza si es necesario.







Fijarnos en los detalles, como heridas o expresiones, será muy importante.

NUEVAS IMÁGENES PS4 - XBOX ONE - PC

Más aventura "pura" con Sherlock Holmes and the Evil Daughter

Acción, exploración y aventura se mezclarán en el nuevo juego del detective más famoso y elemental de todos los tiempos.

Este año, en algún momento del mes de junio, podremos disfrutar de la octava entrega de la saga de aventuras gráficas que tiene a Sherlock Holmes, el personaje creado por Sir Arthur Conan Doyle, como protagonista. Frogwares vuelve a ponerse al frente del timón en el desarrollo, mientras que de la edición física volverá a encargase Badland Games en nuestro país (de la digital, se encarga BigBen Interactive).

Las mecánicas se mantendrán fieles a la saga y, de nuevo, la exploración y la aventura serán claves para resolver los cinco casos de los que constará el videojuego. Además, sus responsables prometen que habrá escenas de acción que romperán la monotonía de la investigación, pero que estarán perfectamente encajadas dentro de la aventura. El objetivo es crear una experiencia que se asemeje lo máximo posible a las que podemos disfrutar en las novelas del detective. Por ello, además de en las mecánicas jugables, se está trabajando mucho en la ambientación. El videojuego hará uso del conocidísimo motor Unreal Engine 4 y, aunque los modelados de los personajes han mejorado respecto a la anterior entrega, se está trabajando muy duro para crear escenarios realistas y cargados de detalle, que invitarán a estar muy atentos, para encontrar pistas que nos lleven a resolver el caso satisfactoriamente. Holmes volverá más maduro, pero también más atormentado que nunca. ¿Seremos capaces de resolver estos cinco casos?

WEB Consolero1

"El primero lo jugué cuando lo regalaron en Xbox One y, realmente, me gustó. Tenía un ambiente que te metía de lleno en la trama. Fue una sorpresa."

8



La jugabilidad será muy táctica y permitirá controlar hasta cinco personajes a la vez, algo que se antoja complicado.

ANUNCIOS / PC

Un nuevo Fear Effect está en camino

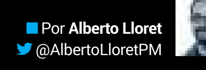
El erotismo, la aventura y la acción volverán dieciséis años después.

Ha llovido mucho desde que, en 2001, apareciera en PlayStation la última aventura de *Fear Effect*, un juego con tintes de survival y un dúo protagonista de armas tomar. Ahora, el estudio independiente Sushee, con consentimiento de Square Enix, ha lanzado una campaña en Kickstarter para financiar *Fear Effect Sedna*, la continuación de la aclamada saga. El juego, previsto inicialmente para PC y Mac (aunque podría llegar a PS4 y One), se lanzará durante el segundo trimestre de 2017 y nos llevará de un lado a otro del planeta, para resolver nuevos misterios relacionados con la mitología Inuit. Desde el punto de vista jugable, tendrá mecánicas estratégicas, aunque buscará mantener el espíritu de la saga. ■



Hana y Rain volverán a formar un cóctel explosivo.

Pulsa Start



Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

MALOS TIEMPOS PARA EL COLECCIONISMO

Tranquilos, que no os voy a dar de nuevo la "chapa" con los especuladores o los precios de la segunda mano. Tal y como comentaba hace poco con un compañero de la revista, Francisco Javier Cabal, los "coleccionistas" de videojuegos tenemos los días contados, al menos en los sistemas actuales. Es un fenómeno que empezó en la anterior generación, pero que, en la actual, ya se ha consolidado por completo y no tiene visos de aminorar. Hablábamos, por un lado, del abuso que hacen los desarrolladores de los parches del "primer día", ya sea para añadir las funciones online, corregir fallos o añadir características que, por tiempo o espacio, no están en el disco. Por poner un ejemplo, el reciente *Dark Souls III* iba por la versión 1.03 el día de su lanzamiento. Es decir, el juego se duplicó en su versión 1.00 y, desde ahí hasta el lanzamiento global, se han lanzado tres actualizaciones. No es, ni mucho menos, un caso aislado. De hecho, cada vez son más raros los juegos que no tienen una actualización el día de lanzamiento. Hoy lo vemos como una virtud, como un "mira, siguen puliendo el juego"... pero, ¿cómo lo veremos dentro de quince años? Imaginemos, por un momento, un hipotético futuro en el que PlayStation 4 tiene ya no una, sino dos o tres sucesoras y que el actual PSN de PS4 que conocemos ya ha cerrado (como ha pasado hace poco con el de PSP). Como dirían en "Blade Runner", todas esas actualizaciones se perderán "como lágrimas en la lluvia" y será imposible volver a disfrutar del juego en su versión "final". ¿Qué es lo que nos quedará, entonces, en la estantería? Un producto incompleto. Y no me refiero a que ya no tengamos acceso a los modos online. No. Me refiero a trofeos que no saltan, cuelgues en puntos concretos y otros fallos que, por falta de tiempo, de testeo o de ganas, no están en el disco, en el producto final. La cosa se sostiene aún menos cuando hablamos de juegos que sean sólo online, como puedan ser *Destiny* o *The Division*.

Sí, todos los datos están en el disco, pero, para poder jugar, hace falta conectarse a un servidor y, hoy por hoy, no es posible jugar offline (aunque, por ejemplo, es posible terminar *The Division* jugando solos, sin ayuda de terceros). Así pues, volviendo al hipotético futuro del que hablaba antes, con el actual PSN "cerrado", en el caso de estos otros juegos, lo único que nos quedará es un bello disco estampado, incapaz de brindarnos ni un minuto de juego. ¿Cómo le podré enseñar a mi hijo estos títulos dentro de unos cuantos años? Como no sea en YouTube... difícil va a estar.

Al final, de todo esto, me queda una impresión: la industria del videojuego ya no crea obras atemporales, imperecederas... sino obras de consumo rápido, sin afán de perdurar. Como a los replicantes de "Blade Runner", la gran incógnita es saber cuánto tiempo de vida les queda... ■

« Dark Souls III iba por la versión 1.03 el día de su salida. Es decir, desde que el juego se duplicó hasta lanzarse, ha recibido ya tres parches. »

9

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Filtraciones de Mass Effect Andromeda

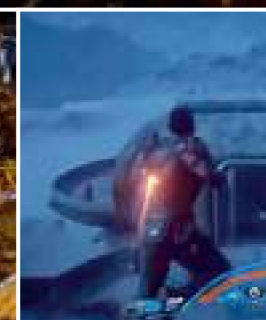
La información sobre el nuevo juego de Bioware se libera con cuentagotas.



Uno de los videojuegos más esperados de esta generación es, sin duda, *Mass Effect Andromeda*. Sin embargo, desde el E3 del año pasado no hemos tenido apenas información nueva sobre el juego de Bioware... hasta ahora. Y es que se ha filtrado un vídeo que, aunque tiene muy mala calidad y parece corresponder a una versión muy temprana del desarrollo, deja ver algunos de los efectos que veremos en el juego, como humo de gran calidad, niebla en los escenarios o el impacto de la lluvia en las superficies. Lo más interesante es ver que uno de los personajes lleva una mochila propulsora, por lo que la jugabilidad a varias alturas podría cobrar más importancia en esta entrega.

Por otra parte, algunos desarrolladores de *Mass Effect Andromeda* apuntan, en sus redes sociales, que volverán los romances (y serán más profundos que nunca) y las grandes criaturas a modo de enemigos finales. Como veis, la información sigue siendo escueta, algo lógico si pensamos que Electronic Arts se guarda los fuegos artificiales para su conferencia pre- E3. ■





10

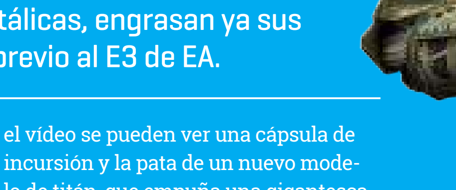




■ Sí, eso que veis en la imagen es una espada enorme que empuña un nuevo modelo de titán mientras contempla la cápsula.

ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

Titanfall 2 es una realidad



Los titanes, enormes moles metálicas, engrasan ya sus mecanismos de cara al evento previo al E3 de EA.

En 2014, los usuarios de Xbox y PC disfrutaron de la primera creación de Respawn Entertainment, un estudio amparado por Electronic Arts y formado por los creadores de *Call of Duty*. Aunque *Titanfall* era divertido, adictivo y frenético, tenía carencias, como la ausencia de campaña individual, que hizo que la comunidad de jugadores lo abandonara a los pocos meses. Ahora, Electronic Arts ha mostrado el primer material de *Titanfall 2* y han bastado unos segundos de tráiler para entusiasmar a muchísimos jugadores. En el vídeo se pueden ver una cápsula de incursión y la pata de un nuevo modelo de titán, que empuña una gigantesca espada electrificada. El juego promete ser mucho más ambicioso que el original. De hecho, Respawn se ha reforzado, ampliando un 30% la plantilla para desarrollar la segunda parte de *Titanfall* y un nuevo juego de acción del que aún no se sabe absolutamente nada. Eso sí, la compañía nos cita a todos los jugadores para descubrir *Titanfall 2* el próximo 12 de junio, en un evento previo al E3. Pronto, regresaremos a la Frontera. ■



Por **Daniel Quesada**
@Tycho_fan



QUANTUM BREAK ABRE LA ESCOTILLA

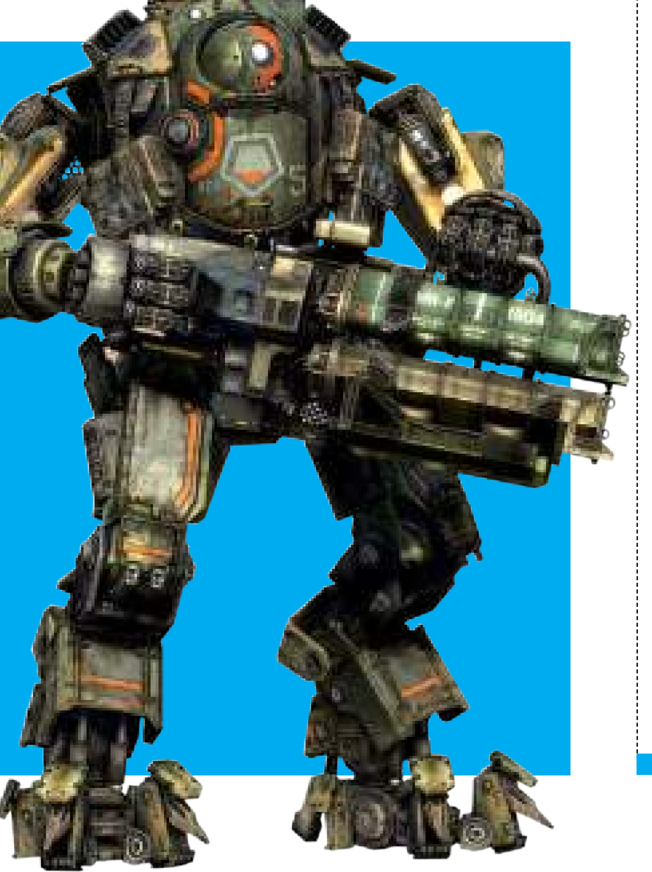
Me ha sorprendido descubrir que una de las maquetadoras de la redacción está viendo ahora... ¡"Perdidos"! Me ha parecido tan raro como ver "Mary Poppins" por primera vez, pero, ¿por qué no? ¿Acaso no se puede disfrutar la serie con la misma intensidad que hace una década?

"Perdidos" abrió la puerta a una nueva generación de telespectadores, a los que les gustaba más atragantarse a capítulos de series que ir al cine. De repente, la ciencia ficción y la fantasía ya no eran marginales, eran lo "cool", como demostraron, a posteriori, "Héroes" o "Fringe". A raíz de ese éxito entre los usuarios veinteañeros, los videojuegos decidieron subirse al carro. Era como un regreso a esa fiebre de principios de los 90, época en la que nos querían hacer creer que el Full Motion Video era el futuro de los gráficos y la narrativa. Ahora, se busca una fórmula intermedia, englobada en ese palabro conocido como "transmedia": ¿Y si, para entender toda la historia, no bastara con superar el juego, sino que también hubiera que verse películas, series o cómics? Los primeros que echaron valor al asunto fueron los Wachowski con "Matrix". Vale, era flojo, pero el juego *Enter the Matrix* era valiente, al ser una pieza complementaria (pero no imprescindible) respecto a "Matrix Reloaded". Si lo jugabas, tenías la satisfacción de entender más cosas. Si no, no pasaba nada: entenderías el esquema general sin problema. El castillo de naipes de "Matrix" acabó derrumbándose de cara a la opinión general, pero yo reconozco su valor. ¡Leed los cómics, por cierto! Hay material chulo. De la peli+videojuego, se pasó al paradigma moderno: videojuego+serie. Las compañías repicaron sus campanas anunciando proyectos millonarios en los que lanzarían, simultáneamente, series de imagen real y juegos. Con *Halo 4*, tuvimos "Forward Unto Dawn"; con *Defiance*, tuvimos el slogan "Watch the Show, Play the Game"... La idea no funcionó. Con *Halo*, sólo importó el juego y, con *Defiance*... Bueno, naufragó por todas partes. Ahora, *Quantum Break* ha hecho algo parecido: al pasar cada porción relevante de juego, ves un capítulo de la serie que complementa lo ocurrido.

En mi opinión, esta vez, la experiencia mola. Y creo que lo hace por dos motivos: primero, porque hay personajes interesantes. Charlie y Liam se ven primero en la serie, no en el juego, y son claves en la historia. El segundo motivo es que el peso de serie y juego está equilibrado y se nos presentan en un orden lógico al jugar. Es decir, no se deja al usuario a la deriva y se le dice: "Oye, cuando puedas, recuerda verte la serie también". Aquí, se nos ofrecen en el orden correcto. No digo que sea una fórmula infalible, pero sí creo que demuestra que la combinación puede funcionar. La escotilla de la isla comienza a abrirse en el campo de lo "transmedia"... ■

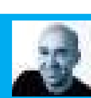
“Hay un renacer de la mezcla de medios, pero, en vez de combinar películas y juegos, ahora se apuesta por el juego con serie de televisión.”

Los Krogan volverán, pero lo más llamativo es ese "jet pack" que tiene acoplado el personaje para poder sortear obstáculos.



LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD



@Javi_Abad_HC

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** .... Multi
2. Far Cry Primal .... Multi
3. Rise of the Tomb Raider .. One-PC-360
4. Fallout 4 .... Multi
5. Quantum Break .... One-PC
6. Super Mario Maker .... Wii U
7. NBA 2K16 .... Multi
8. Dark Souls III .... Multi
9. Metal Gear Solid V .... Multi
10. The Division .... Multi



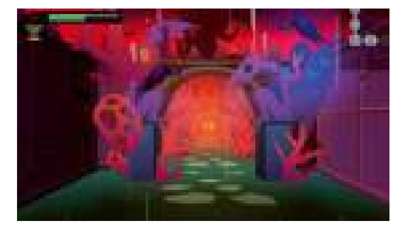
QUANTUM BREAK. Con él, Xbox One mantiene el impulso que cogió a final de 2015 con *Rise of the Tomb Raider* y *Halo 5 Guardians*.

ALBERTO LLORET



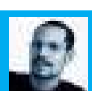
@AlbertoLloretPM

1. **SUPERHOT** .... PC
2. Dying Light: Enhanced Edition .... Multi
3. Quantum Break .... One-PC
4. Zelda: Twilight Princess HD .... Wii U
5. Uncharted: La Colección... .... PS4
6. Far Cry Primal .... Multi
7. Severed .... Vita
8. Darius Burst Chronicle ... PS4-PC-Vita
9. Axiom Verge PS4-PC-Vita
10. Ratchet & Clank PS4



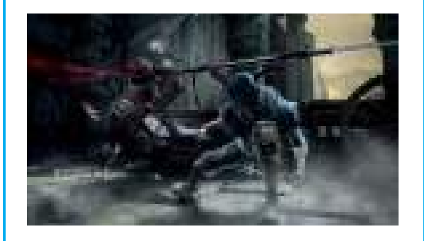
SEVERED. Tengo un buen "enganchón" con este dungeon crawler de los padres de *Guacamelee!* Vicio puro para los viajes en metro.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Metal Gear Solid V** .... Multi
2. The Witcher 3: Wild Hunt .... Multi
3. Call of Duty: Black Ops III .... Multi
4. Bloodborne PS4
5. Dark Souls III .... Multi
6. Fallout 4 .... Multi
7. The Division .... Multi
8. GTA V .... Multi
9. Zelda: Twilight Princess HD .... Wii U
10. Star Wars Battlefront .... Multi



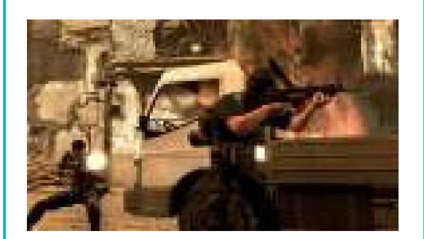
DARK SOULS III. Encontré un mensaje que decía "no vayas por ahí". No le hice caso, confiando en mi experiencia... y acabé muerto.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **DiRT Rally** .... Multi
2. Alpha Protocol .... Multi
3. NBA 2K16 .... Multi
4. Monster Hunter 4 Ultimate 3DS
5. Yakuza 5 .... PS3
6. Vanquish .... Multi
7. Uncharted: La Colección... .... PS4
8. Zelda: Twilight Princess HD .... Wii U
9. Sleeping Dogs .... Multi
10. Ori and the Blind Forest .... One-PC



ALPHA PROTOCOL. Esta historia de espías de Obsidian fue un perfecto ejemplo de cómo introducir decisiones en un juego de acción.

BORJA ABADÍE



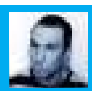
@BorjaAbadie

1. **Fallout 4** .... Multi
2. Dark Souls III .... Multi
3. Rise of the Tomb Raider .. One-PC-360
4. The Witcher 3: Wild Hunt .... Multi
5. The Division .... Multi
6. The Witness PS4-PC
7. Yakuza 5 .... PS3
8. XCOM: Enemy Unknown .... Multi
9. Catherine PS3-360
10. Xenoblade Chronicles .... Wii U



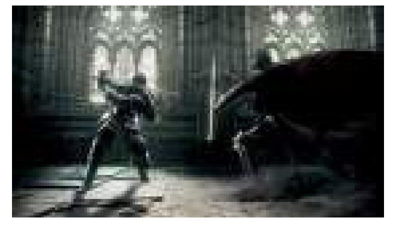
YAKUZA 5. A la espera de *Shenmue III*, tenemos a su "hermano" para quitarnos el mono y sumergirnos en una vida paralela en la yakuza.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Dark Souls III** .... Multi
2. The Division .... Multi
3. Far Cry Primal .... Multi
4. Destiny .... Multi
5. InFamous Second Son PS4
6. LEGO Marvel Vengadores .... Multi
7. Zelda: Twilight Princess HD .... Wii U
8. Just Cause 3 .... Multi
9. Star Wars Battlefront .... Multi
10. Rise of the Tomb Raider .. One-PC-360



DARK SOULS III. La historia ha terminado, pero, ahora, viene lo más emocionante: partida +, invasiones... y a seguir muriendo.

No sólo Dark Souls III está en el candelero: nuestros redactores no dan abasto con tantos lanzamientos.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Fallout 4** .... Multi
2. The Witcher 3: Wild Hunt .... Multi
3. Quantum Break .... One-PC
4. The Evil Within .... Multi
5. Super Mario Maker .... Wii U
6. Wolfenstein: The New Order .... Multi
7. Metal Gear Solid V .... Multi
8. Dragon Ball Xenoverse .... Multi
9. Until Dawn PS4
10. Street Fighter V PS4-PC



QUANTUM BREAK. Tenía mis reservas sobre su mezcla de serie y juego, pero lo han combinado muy bien y, gráficamente, es "la crema".

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Xenoblade Chronicles X** .... Wii U
2. SteamWorld Heist 3DS
3. Zelda: Twilight Princess HD .... Wii U
4. Yo-Kai Watch 3DS
5. The Walking Dead: Michonne .... Multi
6. Super Mario Maker .... Wii U
7. Super Smash Bros .... Wii U
8. The Witcher 3: Wild Hunt .... Multi
9. Devil Survivor 2 .... 3DS
10. Yakuza 5 .... PS3



YO-KAI WATCH. Otra joya de Level-5 para 3DS, con una historia simpática, una ciudad enorme y muchos secretos por descubrir.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

EL ETERNO RETORNO DE LOS PLATAFORMAS EN 3D

De las múltiples alegrías que está trayendo consigo esta prolífica primavera, hay una que me tiene particularmente entusiasmado: el regreso, si es que alguna vez se han ido del todo, de los plataformas en 3D. En los últimos años, este género, uno de los más queridos de la historia de los videojuegos, se ha prodigado muy poco. Ni siquiera Nintendo, la mayor especialista en la materia, ha labrado mucho sus otrora agradecidos bancales con la azada de Wii U, más allá de *Super Mario 3D World* y la campaña de *Splatoon*. Casi todos los esfuerzos por ganar la competición de salto de altura han estado más enfocados desde el estilo 2D, donde sí ha habido exponentes muy mañosos a punta pala.

Los saltos forman parte de los videojuegos casi desde sus orígenes, pero parece existir la creencia de que ya está todo inventado al respecto. La sensación se acrecienta con la evidencia de que las compañías ya no le dan tanta cancha a su vertiente tridimensional, pero es falso: siempre hay margen para la innovación y la originalidad, como demostraron, en su momento, *Jet Set Radio*, *Super Mario Galaxy* o, especialmente, *Mirror's Edge*, un juego que, si bien tenía mucho de aventura, revolucionó las plataformas con su parkour y su cámara subjetiva. Como curiosidad, la primera vez que lo jugué fue bajo una presión máxima, para demostrar si valía para trabajar en Hobby Consolas, así que lo tengo en un altar: aquello era tan revolucionario que el análisis casi se escribió solo. Entonces, dije que la generación en curso había estado desdeñando el género plataformero... Siete años y medio después, tengo otra vez la misma sensación de que el género vuelve a despertar, de nuevo gracias a Faith, que nos va a deleitar en *Mirror's Edge Catalyst*, pero también gracias a *Ratchet & Clank*, otra saga reseteada, de la mano de los genios de Insomniac Games, responsables de *Spyro the Dragon* y que, por cierto, tiraron bastante de plataformeo tridimensional con el sensacional *Sunset Overdrive*. Y esos dos títulos no son los únicos que nos van a dar alegrías a los mitómanos de Dick Fosbury. Previsiblemente, Sega anunciará pronto el juego con el que conmemorará el vigésimo quinto aniversario de *Sonic*, varios ex de Rare están trabajando en *Yooka-Laylee* (un sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie*), se rumorea con fuerza el regreso de *Crash Bandicoot* y no tengo dudas de que Nintendo proveerá a NX de buena materia prima. Y no me quiero olvidar de otro gran plataformas de la pasada generación del que me encantaría ver, como poco, una remasterización: *Alice Madness Returns*, una surrealista y sanguinaria reimaginación de "Alicia en el País de las Maravillas". La crítica no lo reconoció lo suficiente, y es otro perfecto ejemplo de lo que puede dar de sí un plataformas 3D. Ya lo decía King África: ¡Saltando sin parar! ■

“Mirror's Edge Catalyst y Ratchet & Clank vienen a confirmar que al género de las plataformas en 3D aún le quedan muchas alegrías que darnos.”



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Cada día es más difícil creerse ciertas noticias en este sector, pero aquí, al menos, reconocemos que algunas son falsas. Eso sí, las reales os lo van a poner difícil para distinguirlas... ¡Juguemos!



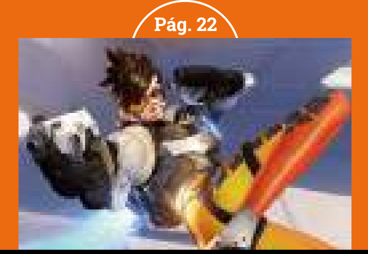
ESPAÑA DECLARA A BAYONETTA PERSONA NON GRATA EN SSB

La comunidad española de jugadores de *Super Smash Bros* no quiere a Bayonetta en los torneos oficiales y está valorando seriamente la posibilidad de "banearla". Y no, no es porque sus curvas distraigan a los jugadores, como argumentaría Cárdenas, sino por el desequilibrio que provoca su desproporcionada potencia como luchadora, lo que hace imposible enfrentarse a ella con opciones de victoria, como ya ocurriera con Meta Knight. Vamos, que está más "chetada" que Chester Cheetos y, así, no hay manera. Si la bruja de Umbra ya estaba "rota" en lo jugable, ahora también emocionalmente, al verse rechazada por el mismo país que hace dos años loaba su exclusiva en Wii U. ¿Acabará jugando en el Oporto?

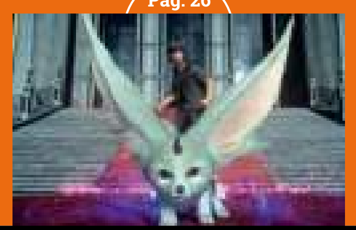
- VERÍDICO, Y QUE NO VUELVA
- NO ME LO CREO



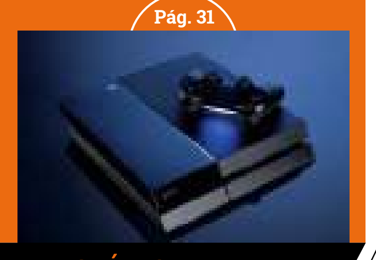
Pág. 22



Pág. 26



Pág. 31



LA OTRA CARA
Adivina qué es verdad y mentira

LA COMUNIDAD
Aquí mandáis [opiniones] vosotros

LA POLÉMICA
PS4.5, ¿acierto o disparate?



¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!



www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



2 Eau de Virus T, la nueva fragancia de Umbrella

¿Harto de oler a rosas en el metro? Ya puedes cantar a zombi, como todo el mundo con el perfume de *Resident Evil* que Capcom ha lanzado en Japón. Y eso no es todo: también incluye desodorante de primeros auxilios. Si no puedes con el enemigo, huele como él.

☐ ¡DEME DIEZ! ☐ HUELE A "FAKE"



3 LOGRAN CREAR EL PRIMER NIÑO RATA EN LABORATORIO

Un equipo de científicos especializados en la investigación genética de la Universidad de Pittsburgh ha conseguido lo imposible: inocular células madre embrionarias de ratón en prepúberes humanos para conseguir la primera mutación controlada entre ambas especies. Según el Doctor Jonathan Splinter, las reacciones registradas se resumen en "un comportamiento agresivo, un timbre de voz estridente y una predilección por los sandbox de construcción y los shooters bélicos". Sin embargo, su rasgo más común es la necesidad de llamar la atención increpando a terceros en Internet, una actividad a la que el sujeto de estudio denomina "trolear". Cuestiones éticas al margen, existe un riesgo de crear un arma biológica que ya podría estar infiltrándose entre la población, a través de plataformas como YouTube.

☐ DOY FE DE ELLO ☐ NO QUIERO CREERLO



4 FILTRADA UNA IMAGEN DEL MANDO DEFINITIVO DE NX

A la enésima, ¿irá la vencida? Tras las últimas filtraciones desmontadas en las últimas semanas, un veterano miembro de NeoGAF ha publicado lo que podría convertirse en la revelación del año: aunque la calidad de la imagen no es precisamente óptima, éste sería el prototipo real de NX. El usuario, que responde al nick BarrelRoll64, es el mismo que "clavó" el anuncio de *Pokémon Sol y Luna*, las especificaciones de New 3DS o las filtraciones de Ryu y Cloud en *SSB*, lo que nos sitúa ante una fuente mucho más que fiable. Lo sorprendente de este presunto "leak" es la forma circular del mando, que presenta dos sticks como única interfaz analógica y pantalla multitáctil para el resto de botones; un llamativo diseño que algunos foreros ya han bautizado como "el frisbee", "la pizza" o "la ventana de barco", ideal para posibles desarrollos como *Steel Diver NX*. Esta misma fuente señala el 23 de septiembre como fecha de lanzamiento, junto a *Luigi's Mansion 3*, *Pikmin 4* y *Zelda Wii U / NX*. De confirmarse, estaríamos ante una filtración redonda.

☐ DEMASIADO PROBABLE ☐ NEXT

BLIZZARD "RECULA" EN LA POLÉMICA SEXISTA DE OVERWATCH

Algunos lo consideran autocensura, otros, rectificación responsable, pero la polémica sobre la sexualización de la mujer en los videojuegos está cada vez más candente. Esta vez, le ha tocado a Blizzard ser el centro de las críticas por la erotizada pose de Tracer en la beta de *Overwatch*, que mostraba a la aguerrida heroína de espaldas y enseñando el trasero al espectador, algo que, para algunos usuarios de la comunidad, no es más que "otro símbolo sexual femenino" que no representa la personalidad del personaje. Finalmente, tras varios días de debate interno, Blizzard ha decidido eliminar la controvertida postura y cambiarla por la que veis a la derecha, no sin antes pedir disculpas a quien se haya sentido ofendido. Esperamos que, ahora, no les tachen de ultrasexistas por haberse bajado los pantalones.

■ ME LO CREO ■ NI DE BROMA



6

Hallados más de 300 maletines de Hobby Consolas en Panamá

Nos hubiese gustado no dar nunca esta noticia, pero el escándalo de evasión fiscal ha salpicado a seis redactores de este medio, tras localizarse cientos de maletines a su nombre en entidades panameñas, entregados, desde 1993, por compañías como Sony, Activision y Migueláñez. Perdón.

☐ ALGO HABÍA OÍDO ☐ YA ERA HORA



BERTÍN OSBORNE ENTREVISTARÁ A KIMISHIMA EN MiiTOMO

Inesperado golpe de efecto para el nuevo programa de Bertín tras su abrupta marcha de TVE: uno de los primeros invitados de "Mi casa es la tuya" será el actual director ejecutivo y presidente de Nintendo, Tatsumi Kimishima. La entrevista, que se emitirá a finales de mayo, se grabará en un formato pionero en el mundo: a través de la aplicación *Miitomo*, que recreará el lujoso hogar del cantante. Tras compartir sus anécdotas más íntimas sobre sus años en la banca, las mujeres que han pasado por su vida o sus ideas políticas, anfitrión e invitado disputarán una amena partida al futbolín e intentarán cocinar unos huevos fritos de Yoshi con champiñones. Cada espectador recibirá 100 monedas platino y un traje de cuñao.

■ NI EN SERIO ■ NI EN BROMA



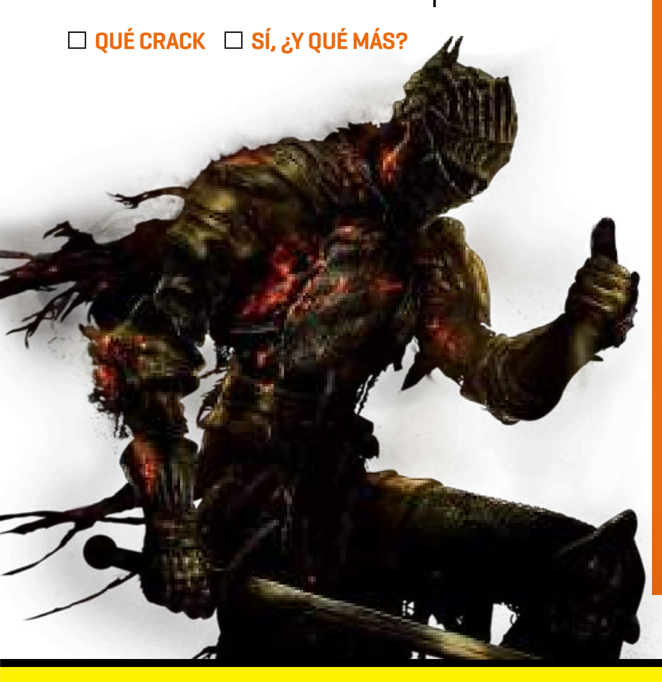
EXJEFE DEMANDA A ROCKSTAR POR CAMBIARLE LA CERRADURA

No es un DLC de *GTA V*, sino el conflicto legal en el que se han visto envueltos Rockstar North y su expresidente, Leslie Benzies, quien ha demandado a la compañía por 150 millones de dólares a causa del impago de múltiples "royalties" y una supuesta conspiración interna para forzar su marcha, según el abogado del demandante. Sin embargo, otras fuentes indican que Benzies habría dejado de aparecer por la oficina desde septiembre de 2014 hasta abril de 2015, cuando el también exproductor de *GTA* encontró desactivada su llave de acceso y no pudo volver a entrar al edificio, como Pedrerol en Intereconomía. La réplica de Rockstar alude a "sus problemas de conducta y comportamiento" como motivos de la rescisión de su contrato. Esperemos que ningún miembro del jurado reciba la visita de Franklin.

☐ VAYA MOVIDACA ☐ ¿QUÉ OS HABÉIS TOMADO?

9 **Un ser humano se pasa Dark Souls III en hora y media.** Un "speedrunner" apodado Distortion2 ha logrado completar la opera magna de FromSoftware en 87 minutos, derrotando a todos los jefes. Ya nos podría echar una mano a nosotros con el primero.

☐ QUÉ CRACK ☐ SÍ, ¿Y QUÉ MÁS?





PERIODISTA DE VIDEOJUEGOS PIERDE LA VIRGINIDAD VIENDO PORNO EN RV

Las posibilidades de la realidad virtual parecen ilimitadas, y ya no sólo en el campo de los videojuegos. El pasado 14 de abril, Oculus invitó a un reducido grupo de periodistas de diferentes países a una demostración a puerta cerrada para comprobar las aplicaciones de Oculus Rift en otros campos, como el cine para adultos. Lo que nadie esperaba es que uno de los periodistas, cuyo nombre no vamos a revelar por respeto a su intimidad, acabaría perdiendo la flor a los tres minutos de la demo y sin moverse del asiento: "Ha sido mi primera vez más realista", confesó a un compañero británico, a lo que añadió no saber cómo decírselo a sus padres. El caso ya ha llegado a oídos de Yosuke Hayashi, productor de *Dead or Alive*, que ya estaría explorando las posibilidades del dispositivo de cara a la próxima entrega de la serie. ¿Qué pensáis vosotros? ¿Realidad o fricción?

■ TOTALMENTE VERAZ ■ NI POR ÉSAS

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **RATCHET & CLANK**

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *Ratchet & Clank*, el nuevo juego exclusivo de PS4.



PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

SOLUCIONES del nº 297

1 Falso 2 Verdadero 3 Verdadero 4 Falso 5 Verdadero 6 Verdadero 7 Falso (podéis dormir tranquilos) 8 Falso 9 Verdadero 10 Verdadero

GANADORES de un juego **FAR CRY PRIMAL** (HC 297)

- David Ocampo Martín
- Rocío Domínguez Díaz
- Ingrid Gavalda

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones.

MOLA



Final Fantasy XV y su coche volador: sólo faltan Marty McFly y Doc en el Delorean paseando por los mundos de Square Enix. **Nano Pueyo**

Un momento, Doc, ¿me estás diciendo que has construido una *Platinum Demo* con un Delorean? Eso explica que se hayan juntado unos gráficos del futuro con una fluidez del XV. Pero el siglo, no el *Final Fantasy*. Al menos, Rubí coincidirá en el tiempo con su padre Trico.

La pinta de "tolais" que vamos a tener todos con la realidad virtual. **Dánilos Pardopoulos**
Buf, pero, además, de verdad. Y no te digo cuando nos quitemos las gafas.

Morir en Dark Souls III, esa bella sensación. **Israel Santiago Vargas**
Cómo se nota que no has tenido que hacer el análisis... El funeral de nuestro redactor es el lunes, pero no podrá asistir porque está con la guía.

La cantidad de juegos que se me acumulan por no poder pagarlos de salida. ¡Lo que voy a disfrutar después! **Alberto Cezon**
A eso se le llama ver la estantería medio llena... y la cartera medio vacía. ¡Ya nos contarás qué tal el *Tetris*!

La vuelta de Ratchet & Clank. **Crewer**
Un juego de película... y viceversa.

Que, con NX, PS4K y Xbox Next, puede ser un E3 más que emocionante. **Fermín Gamboa**
Eso, si no se apean más compañías de la feria y, al final, la única que se presenta es Logic 3. Si es así, al menos será un añazo de periféricos.

Lo adictivo e interactivo que llega a ser Miitomo. **Carlos J. Rodríguez**
Ni una una madre en WhatsApp hace tantas preguntas. ¿Y sabes qué es lo peor? Estar perdiendo monedas para la tienda al responderte por aquí.

Tanta filtración y tanto gameplay, como en DSIII, que casi he visto el juego entero, e igual con Uncharted 4 y FFXV. **Óscar (@bigcan22)**
¿Y el pastón que te ahorras? Antiguamente, había que comprarlos, jugárselos uno mismo y fascinarse descubriéndolos. Eran tiempos oscuros.



Que se pueda cambiar a Link chico por Link chica en Zelda Wii U. Ojalá sean ciertos los rumores y podamos elegir sexo. **Roberto Rivas**

Link lo pedía a gritos desde *Tri Force Heroes*, y el mejor equipo de estilistas se lo ha concedido. ¿Y si también podemos controlar a Linkle chico? Aunque va a ser un gasto tonto de polígonos: si pusieran a Tingle como protagonista, tendríamos ambos sexos en uno.

NO MOLA



Que saquen tanta remasterización de Resident Evil, cuando estamos como locos por ver RE2 Remake. ¿Cuánto he de sufrir? **Raúl Cortés**

A este paso, habrá gobierno y "pResidentE vil" antes de que eso ocurra, aunque puede que Capcom esté ganando tiempo para una remasterización de todas las entregas juntas con todos sus personajes en el hall de la primera mansión. No habrá zombi pa' tanta carne.

Que lo único que sepamos de los nuevos Pokémon sean sus títulos. Al menos, espero que haya ciclo día-noche con esos nombres. **Andrés Macho**
¿Y si *Sol* y *Luna* resultan ser las contracciones de Solitario y Lunático? Igual sólo controlamos a un entrenador enajenado en un mundo sin Pokémon y, por eso, no se muestran.

Que las reservas de ediciones de coleccionista se agoten en minutos por los p* especuladores y, luego, las encuentres en reventa a 300 €.*** **Astyaro**
Es lamentable y nadie toma medidas. Por nuestra parte, necesitábamos el dinero, pero no volveremos a hacerlo.

No pasar del tercer boss tras comprar Bloodborne en oferta. **Dani Fernández**
Primero, Bruce Springsteen sólo hay uno. Y segundo: lo barato sale caro.

Que, si Mighty No. 9 se retrasa más, coincidirá con la salida de Half-Life 3. **@Veilmurder**
¿No veis que tenían planeado el troleo desde el principio? Lo llevaban escrito en los títulos: *Mighty No. 9* significa "Podría No" salir en nueve años, y Half-Life, "Media-Vida" esperando.

Los rumores de NX: mucho ruido y pocas nueces. **Mark @_Pimpf**
Es que a los medios les gusta mucho "cascar" sin contrastar. Por cierto, ¿¡te has enterado de que NX podría poder ser!? Fuente: Yahoo Respuestas.

Que no regaléis un viaje al E3 para acompañaros, así, en plan "becario". **Mike Rockmero**
Lo íbamos a sustituir por el póster este mes, pero el E3 dura tres días, y el póster, toda la vida. Te hemos librado de llevarle la maleta a Martínez.



Que se hable de PS4 Neo o PS4.5 cuando aún no se ha aprovechado al máximo PS4. No queremos generaciones precoces que nos dejen a medias e insatisfechos. "¡Así no, eh, así no!". **David Balsera**

Entre PS4 Neo y Project Morpheus, nos tememos lo peor: estamos en Matrix y cometimos un error escogiendo la píldora azul, o sea, la de la ignorancia de la ilusión. Menos mal que Yen es el Oráculo...

GALERÍA FANART


DARK SOULS - A. Lora Sánchez [Nahelus]


GEARS OF WAR - Noe Leyva

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

¡ALUPS!...CREO QUE DESDE QUE NOS METIMOS EN ESTO DE LOS JUEGOS DE LUCHA, LOS POKÉMON ESTAMOS PERDIENDO ALGO DE LA INOCENCIA QUE NOS CARACTERIZABA.

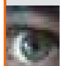
FATALITY!

ADEMÁS A MI ESE PEQUEÑAJO ME GUSTABA MÁS CON SUS CUATRO DESCARGAS ELÉCTRICAS Y SUS CUATRO RAYITOS.

¡!... SIN DUDA ALGUNA QUE ME MATAO

LO MEJOR DEL TIMELINE


Matanza41091 WEB
“Yo creo que, en Sony, empezaron a trastear con VR, vieron que la PS4 normal se quedaba corta y, por eso, empezaron a diseñar una nueva (PS4 Neo). Dudo que lo hagan sólo para mejorar los gráficos a 4K.”


Gonzalo Ganaza FACEBOOK
“Creí que la especie humana tocó fondo con Rock Simulator... pero no, siempre hay un piso más en el sótano del fracaso (Youtuber's Life).”

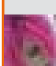
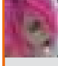

Alundra89 WEB
“¿Por qué os emperráis en mirar a Uncharted 4? Disfrutad de Quantum Break, que es un pepino, y que el resto disfrute de U4, que también.”

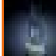

Luis Miguel Molina FACEBOOK
“Yo lo de las consolas lo veo un cachondeo. Hacedme caso ya: gastaos una pasta en un PC Gamer y tendréis juego para rato.”


coco360 WEB
“PS4 Neo será la nueva moda, como pasó con los DLC, juegos incompletos y demás: sacar cada poco tiempo consolas mejoradas.”


Cristian López FACEBOOK
“Si hicieran algo, debería ser un remake de los tres primeros y el Racing, ya que los demás fueron la tumba de Crash Bandicoot.”


Consolero1 WEB
“La verdad es que Ratchet & Clank se ve muy bien y promete diversión segura. Yo lo compraré y jugaré con mis hijos, que se lo pasan algo así como en grande.”

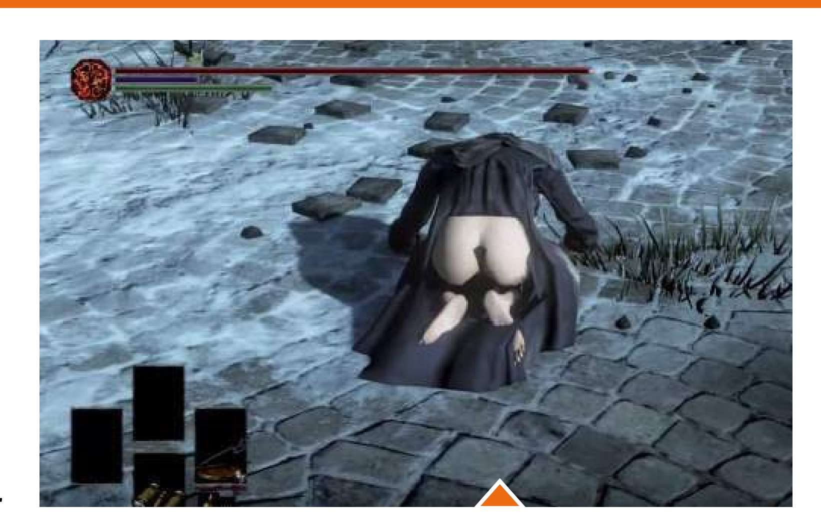


María Antón FACEBOOK
“Da igual que sea hombre o mujer. Es la reencarnación del Héroe del Tiempo y puede reencarnarse en lo que le salga de las narices. xD”


Elangel81 WEB
“(Sobre el DLC de Guile) *Como sigan así, preveo que Street Fighter VI vendrá con Zangief como único personaje seleccionable y el resto habrá que comprarlos por DLC.*”


Javier Tordable FACEBOOK
“Por favor, que dejen la saga Pokémon como está: miedo me da una película de imagen real, porque, seguramente, sería una auténtica aberración. Como sea como la de Dragon Ball...”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

¿Has visto algo inaudito y temes contarlo por si la sociedad te toma por loco? Tranquilo, te creemos... y aquí están las pruebas irrefutables.



"CUIDADO CON EL PERRO": FLOTA

Esto sí que es comerte una Albóndiga de perro, y no las del IKEA, aunque no le vendrían mal nuevos muebles a esta caseta.

Fallout 4

¿Qué podíamos esperar de un can inmortal que ya es más famoso que su amo? Pues que se lo tenga tan "subidito" como en este fallo, aunque también le hemos llegado a ver nadando en el aire o atravesando puertas. Por favor, un DLC de César Millán ya.

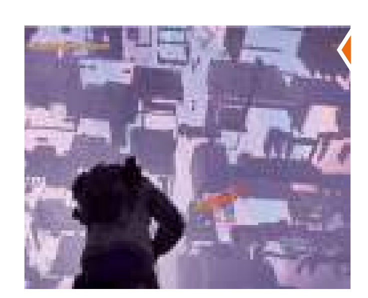


JUGAR A DARK SOULS III: DEFINICIÓN GRÁFICA

Entre los primeros "glitches" de *Dark Souls III*, nos quedamos con esta ilustrativa metáfora de lo que es sobrevivir en la obra de FromSoftware.

Dark Souls III

Sabemos quién se esconde bajo ese atuendo: ¡Es Ned Flanders! "Con él, es como si no llevara nada, na-da, nada!" A raíz de este fallo, hay quien ya ha rebautizado al juego de FromSoftware como *Dark Holes*. Si ya es difícil avanzar sin morir, estas distracciones no ayudan, así que mucho ojete.

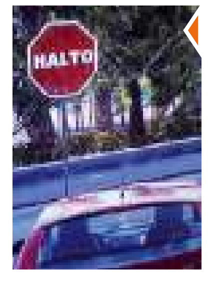


EL 'ORIGEN' DE THE DIVISION

La ciudad de Nolan no es la única que se pliega sobre sí misma: ¿Será un sueño dentro de otro sueño? Que decida la peonza.

The Division

Tiene más pinta de "bug" dentro de otro "bug", pero no sería la primera vez que vemos las calles así al salir de un "after" en ciertas circunstancias. Y así fue como nació la arquitectura moderna de Calatrava.



ERROR "LOCALIZADO"

Aclaración: En el número 295, publicamos la captura de una señal de tráfico de *Just Cause 3* en la que podía leerse el letrero "HALTO". Aunque el fin de esta sección es meramente humorístico, matizamos que no se trata de un error de localización, sino de la grafía del idioma inventado interlingua, creado ex profeso para el juego. Gracias a Diego por "haclararlo".

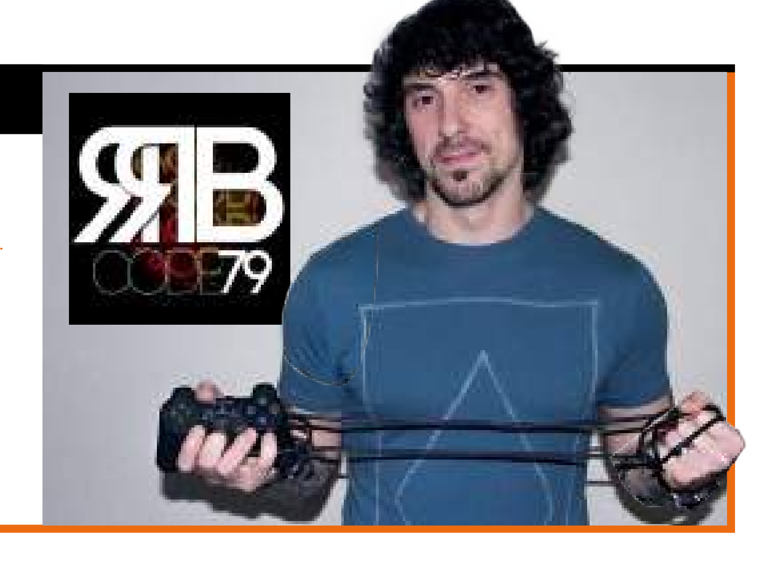


YOUTUBER DEL MES

Ricardo José López
RicharBetaCode

El proyecto de mi canal nació hace cinco años casi por casualidad. Desde entonces, he recopilado vídeos de más de cien "let's plays", es decir, series completas de juegos, desde la primera entrega de *Silent Hill* hasta el novedoso *Quantum Break*. Gracias a mi canal de YouTube, he podido compartir mi pasión con miles de personas (567.000). Con ellas, he vivido en los universos más fascinantes, he encarnado la oscuridad y la esperanza; a través de nuestro hobby común, he vivido y he muerto. Esto último, quizá demasiado en los últimos días. Ya sabéis: *Dark Souls III*. :)

▸ **CANAL:** RicharBetaCode ▸ **TWITTER:** @Richar1979BC

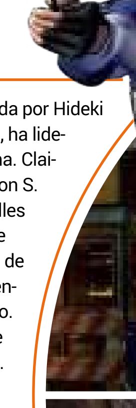




LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: **1.331**







1

RESIDENT EVIL 2

36 % DE VOTOS

La secuela de 1998, dirigida por Hideki Kamiya (hoy en Platinum), ha liderado el podio por la mínima. Claire Redfield y un juvenil Leon S. Kennedy salieron a las calles de Raccoon, infestadas de zombis por la mala praxis de Umbrella, que aún está pendiente de juicio por aquello. Ah, y por una demanda de plagio por Licker Jiménez.

2

RESIDENT EVIL 4

32 % DE VOTOS

¿Qué le dice el Leon de *RE4* al de *RE2*? "¡Detrás de ti, imbésil!" El segundo puesto es para la aventura con las frases en "castellano" más destornillantes, un decisivo cambio de rumbo hacia la acción cuya esencia de survival horror le ha valido este merecido reconocimiento.

¿Cuál es el mejor Resident Evil de toda la saga? ¡Que gane el terror!





3

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

16% DE VOTOS

El amigo "Nemesio" impactó a los fans de la saga y a los mejores dentistas (impecable mandíbula) en 1999, con una historia que arrancaba —cabezas— como precuela de *RE2*, al ambientarse veinticuatro horas antes con el regreso de la "superS.T.A.R." Jill Valentine y el Virus T liándola parda. Por algo es una de las entregas más vendidas de toda la historia de la saga.

4

RESIDENT EVIL REMAKE

16 % DE VOTOS

Los últimos serán los primeros... o al revés, aunque a un solo punto del tercero. El origen de la cepa gozó de un segundo amanecer con el magnífico remake de GameCube, que dio pie al no menos memorable *RE0*, aunque tampoco os olvidáis de *Code Veronica* y *RE5*. Del *6*, ya sí...

LA PREGUNTA TONTA

¿Cuál es la **muerte más chorra** que has sufrido en un videojuego?



Fernando Suárez

"Tras horas y horas jugando a FFX HD, voy y apago la consola sin acordarme de guardar... A mí, al menos, me mató."



Daniel Martinson

"Tomb Raider 3: el contraste de la TV estaba altísimo y apenas veía. Entro a un túnel, veo una luz potente y muero. Era el metro."



Alexander Dark

"En Skyrim, me cayó un esqueleto de dragón que yo mismo había matado días atrás. Me tiró por el precipicio."



Jesús Rodríguez

"En GTA San Andreas, salté desde el edificio más alto de la ciudad: Carl cayó de cara, se levantó, dio tres pasos y murió."



Ángel Martínez

"En Dark Souls III, no se me ocurre otra cosa que cortar el puente donde te persiguen los esqueletos... estando yo en él."



Óscar Saiz

"En Project CARS: choqué contra algo invisible, no me podía mover y dijeron que venían a buscarme. Habría muerto de hambre y sed."



YA SOMOS

363.000

EN **FACEBOOK**

www.facebook.com/hobbyconsolas



101.000

EN **TWITTER**

@Hobby_Consolas



SUBEN



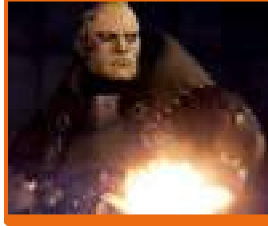
LA EXPECTACIÓN previa al E3, ante los rumores de no una, sino tres nuevas consolas de inminente lanzamiento: desde NX hasta las supuestas PS4.5 o Xbox One Slim. Sin duda, se avecina una feria "interE3ante".



MiiTOMO, la primera aplicación de Nintendo para dispositivos inteligentes, ha arrasado con más de cuatro millones de usuarios en un mes a nivel mundial; el mejor telonero para *Pokémon Go!* y los juegos que vengan.



DARK SOULS III y *Ratchet & Clank*, dos juegos muy distintos, pero con algo en común: las notazas que llevan en Metacritic. El primero, con un 90 de media, sería, por ahora, el juego del año... si Drake lo permite.



MERCURYSTEAM, el estudio español que firmó la trilogía *Castlevania LoS*, ha presentado su nuevo proyecto: *Raiders of the Broken Planet*, una nueva IP que, como mínimo, promete aumentar el PIB nacional.

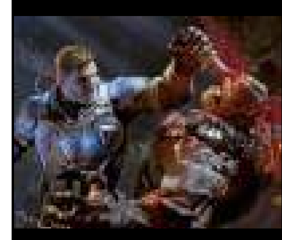
BAJAN



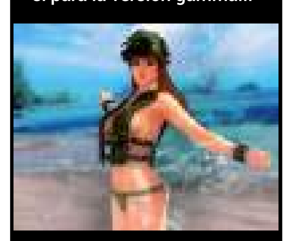
LA PERCEPCIÓN general del usuario ante los supuestos modelos mejorados de la actual "gen" para ganar potencia y tiempo, tan sólo dos años después de su lanzamiento. Como sea cierto, ¡plan renove ya!



MIGHTY NO. 9 y su quincuagésimo retraso. Al final, se cumplirá el "fake" que publicamos en la sección de realidad o ficción: Inafune no lo ha empezado. Esto ya es de traca, o de atraco a quienes lo financiaron...



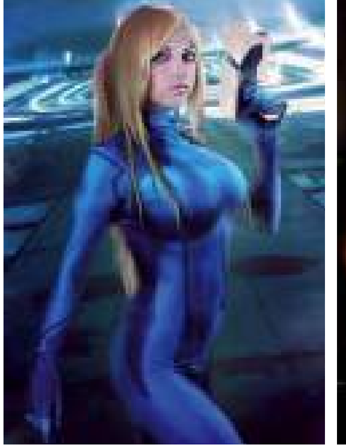
LA "BETA" DE GEARS 4 y el sabor agridulce que ha dejado, al venderse como una beta cuando en realidad se ha tratado de una versión alpha, técnicamente menos pulida. A ver si para la versión gamma...



LOS DLC de determinadas compañías ya se pasan siete pueblos, o 70 euros por todos los trajes de *Dead or Alive 5: Last Round*. Vale que son 69 diseños, pero podrían hacerles un descuentillo a los clientes...

COSPLAYER DEL MES







Fotografías: Florencia Sofen

JillStyler (Virginia González)

JILL VALENTINE / SAMUS / QUIET

¿Cuáles son tus orígenes como cosplayer?
Todo comenzó con tres años: mi padre me presentó a Lara Croft y, desde ese momento, quise ser ella (risas), al igual que, con siete años, quería ser Jill Valentine (*Resident Evil 3*). Oficialmente, empecé en 2009, cuando fui a un evento llamado Expomanga Madrid.

¿Cómo superaste la timidez en estos eventos?
¿Qué es eso? Nunca he tenido ese problema.

¿Cuáles son tus sagas y personajes predilectos?
De *Tomb Raider*, me encanta Lara Croft; de *Resident Evil*, Jill Valentine; de *Metal Gear*, Sniper Wolf y Quiet; de *Tekken*, Asuka Kazama y Ling Xiaoyu; y de *Street Fighter*, Cammy.

¿Cuál ha sido tu creación más compleja?
Jill Valentine, de *Resident Evil: Revelations*. Me llevó un mes acabarlo y sólo descansé un fin de semana.

¿Qué es lo que más y lo que menos te gusta de esta afición? Lo mejor es la oportunidad de conocer a gente increíble que ama tu hobby y compartirlo. Lo peor, que hay quien intenta fastidiarme por temas que no saben olvidar o, simplemente, porque no tienen otra cosa que hacer, pero nunca entro al trapo.

¿Puedes revelar cuál será tu próximo cosplay?
Dr. A, de *Overwatch*. Lo presentaré el 24 de mayo, junto a Activision Blizzard, en la tienda Impact Game de Madrid.

▸ **FACEBOOK:** Jillstyler Cosplay ▸ **TWITTER:** @JillStyler

LA POLÉMICA

¿Sería buena idea que Sony lanzase una PS4.5?

PS4 Neo, PS4K... Los rumores sobre un nuevo modelo más potente suenan cada vez más fuerte. ¿Os parecería una decisión acertada?





Con New 3DS, no se montó tanto revuelo

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

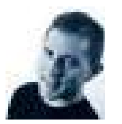
Si partimos de que aún no hay nada oficial, no veo con malos ojos el lanzamiento de PS4K, Neo o como se vaya a llamar. Primero, porque picaré con PlayStation VR de salida y, si ese nuevo modelo me permite quitar la unidad de proceso de la ecuación, pues menos trastos que tendré por medio. Siempre puedo vender mi actual PS4 y seguir jugando con la nueva. En ese sentido, no veo el drama. Segundo, la rumorología apunta a que no habrá exclusivas que expriman las diferencias técnicas del nuevo modelo, y sólo se diferenciarán en el rendimiento de los juegos, ya sean 60 "frames" por segundo o resoluciones 4K. Esto quiere decir que, si no tengo una tele 4K o me dan igual los 60 fps, vamos a seguir jugando a lo mismo, unos con un acabado un poco más bonito y/o fluido, previo pago del importe de la consola. Y es que la clave está ahí, en no dividir a la base de usuarios, que vamos a poder seguir jugando a los mismos juegos, se vean mejor o peor. Yo lo entiendo como un paso paso más hacia la "PCcización" de las consolas. Haciendo un símil rápido, es como si hubiera salido una nueva gráfica en PC, sólo que, en lugar de cambiar únicamente ese componente, cambias toda la consola... y a un precio aún inferior —según los rumores— que el de las tarjetas gráficas más punteras de PC. Con 3DS la idea era similar... y no se montó tanto revuelo. ■

+ A FAVOR

@Fran_kamp2
« Da igual que la saquen. Sólo se tendría que añadir calidad superior a los juegos y, si tienes la original, juegas a 1080p. »

@Tidus4Ever
« Si es para poder mover PS VR, me parece un salto necesario; siempre que sigan sacando juegos en PS4. »

@XPideraSheikah
« Como New 3DS, no es más que una versión complementaria que no jubila al modelo anterior. »



Los fieles usuarios iniciales, ya tal...

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

Las revisiones de consolas no me molestan. No en vano, he tenido MegaDrive 2, PSOne o PS2 Slim, y suspiro porque Microsoft lance ya una Xbox One más estilizada. Sin embargo, con PS4K, podemos entrar en un terreno muy pantanoso. Entiendo que pueda ser muy conveniente para favorecer a PS VR y para acabar de convencer a quien no tenga la consola, pero, para los usuarios que ya la tienen, puede ser una jugarreta. Siempre me ha disgustado que se ningunee al usuario más fiel de un producto, es decir, al que decide comprarlo de salida, algo que se observa mucho, por ejemplo, en la industria musical, con reediciones ampliadas de discos que son una auténtica mofa a quien apoquinó sus quince o veinte euros desde el primer momento.

No obstante, confío en que, en la práctica, esas supuestas mejoras de PS4K no sean significativas. Quizás los desarrolladores puedan ser los más perjudicados si, de repente, les dicen que tienen que optimizar un juego para varios rendimientos dentro de un mismo hardware. Por si no tuvieran ya bastante cacao con la cantinela de los 30 fps y los 720p... Cada vez parece más claro que la tecnología de esta generación fue muy prematura (o barata) si resulta que, en sólo tres años, se lanza otra más potente. Dudo que el gran público de PS4 se segmente, pero las compañías deberían cuidar a todos sus usuarios. ■

+ EN CONTRA

@OliverPepo
« Es un suicidio comercial que podría afectar a la próxima 'gen'. ¿Quién comprará la primera versión? »

@BlackMageARG
« Y los que se compraron una PS4 común, ¿qué hacen? En mi opinión, es mala idea y dividirá a la comunidad. »

@FranLineYT
« Si pudieras cambiar tu PS4 junto a un plus por la PS4.5, me parecería correcto, pero, como hay que hacer caja... »

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un **79%** de votos. Votos totales 1.602

Participa en: @Hobby_Consolas



Phoenix Wright Ace Attorney 6

BUSCANDO JUSTICIA EN UN LEJANO PAÍS

PLATAFORMAS
3DS

GÉNERO
Aventura gráfica
Novela visual

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

PRECIO
Desde 46,56 €
(importación)

LANZAMIENTO
9 de junio (Japón)

Ya está a punto de salir en Japón la nueva entrega principal de la mítica saga de abogados. En esta aventura, Phoenix Wright viaja al remoto reino de Kurain, donde debe enfrentarse a un sistema judicial muy diferente.

Una de nuestras sagas favoritas para las portátiles de Nintendo sigue ampliando su universo. En esta ocasión, vamos a conocer un nuevo país: el reino de Kurain, una tierra profundamente religiosa y con un sistema legal de lo más rígido y peculiar. El país está gobernado por una princesa con poderes espirituales, que es capaz de utilizar un espejo mágico que muestra lo último que vio una persona antes de morir. A la hora de resolver crímenes en Kurain, se ha establecido como norma confiar en este espejo para identificar a los asesinos. Y, como este método parece tan infalible, ejercer la profesión de abogado ha llegado a considerarse un pecado, pues la autoridad no acepta que nadie ose contradecir lo que refleja el místico espejo. Como consecuencia de ello, los abogados del país fueron ejecutados.

En tierra extraña y hostil

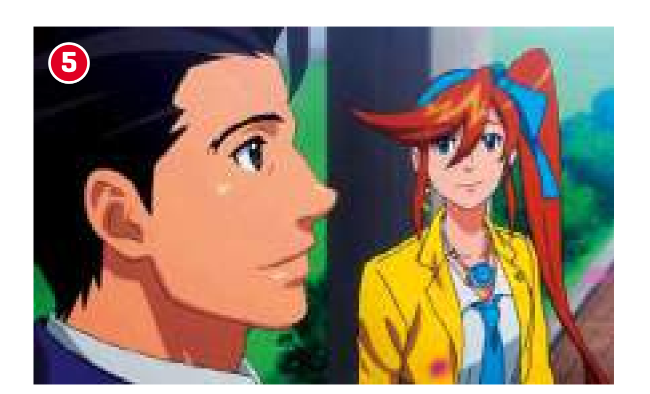
Sin saber muy bien dónde se mete, Phoenix llega a este lugar tan hostil hacia lo que él representa tras recibir una llamada de socorro de Maya Fey, su antigua asistenta y aprendiz de médium, que reaparece tras una larga ausencia en la saga. La última vez que la vimos era una adolescente con modales infantiles, pero, ahora, se ha convertido en toda una mujer que se acerca a la treintena y que ha pasado un tiempo en el reino de Kurain para llevar a cabo un intenso entrenamiento como médium. Una vez reunidos, Phoenix y Maya vuelven a colaborar en diversos casos que acontecen en Kurain, en los que se enfrentan a los duros obstáculos del sistema judicial. Pero, si alguien puede encontrar contradicciones en lo que muestra el espejo místico, es Phoenix Wright.

Eso sí, el juego no se limita al reino de Kurain. También hay partes que transcurren en la localización habitual de la saga (Japón, en las versiones niponas, y Los Ángeles, en las adaptaciones occidentales), donde Phoenix ha dejado a cargo de su agencia a sus compañeros abogados Apollo Justice y Athena Cykes.

Jugablemente, parece que va a ser continuista respecto al fenomenal *Dual Destinies*, aunque introducirá importantes novedades, como la ya mencionada de ver los últimos momentos de la víctima. Llegará próximamente a Europa. ■







5

EN EL REINO DE KURAIN, SER ABOGADO ES UN PECADO, CON RIESGO DE SER EJECUTADO

1 Las escenas de los crímenes pueden investigarse desde distintos ángulos. Esta mejora ya la vimos en *Dual Destinies,* y ahora los escenarios tienen aún más ángulos y detalles.

2 Phoenix Wright es el personaje más emblemático de la saga y el principal protagonista de esta entrega.

3 Apollo Justice (a la derecha) es un abogado más joven que Phoenix. Protagonizó la cuarta entrega principal, y sigue siendo jugable en la quinta y en esta sexta.

4 El nuevo gran fiscal al que tenemos que enfrentarnos es un devoto de la religión de Kurain. En la versión japonesa, se llama Nayuta Sadmadhi.

5 Hay escenas animadas que narran con encanto y calidad ciertas partes de la historia.

6 En cada caso, tenemos que investigar y esclarecer algún horrible asesinato.

7 Los juicios siguen siendo lo más importante, y están repletos de grandes giros y momentos emocionantes.

8 Maya Fey, la inolvidable aprendiz de médium que acompañó a Phoenix en la trilogía original, regresa por todo lo alto en esta entrega.







THE GREAT ACE ATTORNEY

Hace un año, salió en Japón este "spin-off", protagonizado por un antepasado de Phoenix Wright a finales del siglo XIX. Este joven abogado viaja a Londres durante la etapa victoriana, lugar donde conoce a personajes tan fascinantes como el mismísimo Sherlock Holmes. A diferencia de las últimas entregas principales, este juego está dirigido, personalmente, por Shu Takumi, creador de la saga. Por desgracia, no hay planes para lanzarlo fuera de Japón, pero quizás Capcom se lo piense mejor dependiendo del éxito internacional de *Ace Attorney 6.*





Aquí TOKIO



Yo-Kai Watch 3 saldrá en Japón el 16 de julio, y tendrá dos versiones

Mientras aquí recibimos la primera entrega, en Japón ya tienen fecha para la tercera de la rama principal. Transcurrirá en dos ciudades diferentes (una en Japón y otra en Estados Unidos) y, además, Level-5 la lanzará en dos ediciones para 3DS, que en Japón serán conocidas como *Sushi* y *Tempura*.



4.000.000

de usuarios activos mensuales en Miitomo en su estreno, con unos ingresos diarios de más de 35.000 euros. Ha habido más descargas y micropagos en iOS que en Android.

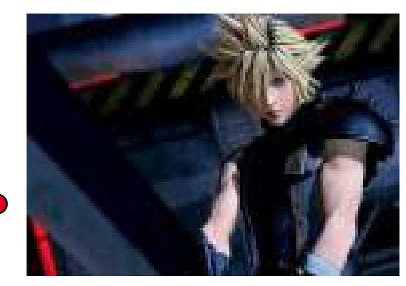
Tales of Berseria saldrá en Japón el 18 de agosto

La nueva entrega de la saga *Tales of* tiene ya fecha en el país nipón. Además, Bandai Namco también ha revelado recientemente un nuevo e interesante personaje del juego: el pirata Eizen, que ha vivido durante mil años y podría ser el hermano de Edna (*Tales of Zestiria*).



Capcom apostará con fuerza por los juegos para móviles

En palabras de la compañía, se lanzarán numerosos títulos para móviles utilizando "agresivamente" sus propiedades intelectuales. Para ello, ha reestructurado su división de móviles (ahora, se llama Capcom Mobile), y ya prepara juegos de *Monster Hunter*, *Sengoku Basara* y *Mega Man*.



Final Fantasy VII Remake podría incluir personajes y localizaciones de los "spin-off"

A Yoshinori Kitase, productor del esperadísimo remake (y director del original), le gustaría incorporar elementos de "spin-off" como *Crisis Core* y *Dirge of Cerberus*, aunque sólo se hará con los que encajen de manera natural.



tri-Ace tiene planes para Valkyrie Profile 3

A los creadores de *Star Ocean* les gustaría lanzar una nueva entrega de su otra gran saga, *Valkyrie Profile*, e incluso tienen escrito un esbozo de cómo sería. Sin embargo, no está en desarrollo porque los mandamases temen que no venda lo suficiente.



269.516

unidades vendidas en Japón del "spin-off" *Yo-Kai Watch: Romance of the Three Kingdoms* en su primera semana. El juego es una colaboración entre Level-5 y Koei Tecmo.





World's Longest 5 Minutes, un híbrido de RPG y novela visual para PS Vita

Nippon Ichi Software (creadora de *Disgaea*) colabora con Syupro-DX (habituales desarrolladores de juegos para móviles) en este título, en el que nuestro héroe tratará de recuperar sus recuerdos. Sale en Japón el 28 de julio, para PS Vita.



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

April Fools' Day: ¿Broma o realidad?

El blog de Kagotani

El 1 de abril es ese día del año en el que gente de muchos países hace bromas con las que intentar engañar a los demás (como el Día de los Inocentes en España). Ese día, la gente tiene especial cuidado con lo que lee y ve en Internet y en televisión. También es el día en el que nos dicen que, tras más de cien años de historia, Sharp se convierte en el primer gran fabricante electrónico japonés en ser absorbido por una empresa extranjera. Y también es el día en el que Sony Computer pierde su naturaleza de hardware para ser una compañía más orientada a los servicios, y que se ha vuelto menos japonesa y más norteamericana, con todo lo que ello implica.

Escasez de Wii U

Los niños aún disfrutan de los últimos días de sus vacaciones de primavera, preparándose para el nuevo año académico que está a punto de empezar. Compras nueva ropa, material escolar y alguna cosa especial, para así levantar el ánimo de los chicos. Mi hija va a recibir un reloj, porque es el momento de que conozca mejor el concepto del tiempo. Sé que ansía una Wii U con *Splatoon*, pero la consola está agotada en todo Japón. Lo cierto es que Wii U lleva ya un buen tiempo fuera de stock y, por ello, es inevitable pensar en esos rumores difundidos por el periódico financiero *Nikkei*, que dicen que Nintendo va a dejar de fabricar Wii U para abrir paso a la llegada de NX. Al principio, pensé que Nintendo sólo quería despejar sus inventarios con motivo del fin del año fiscal (a finales de marzo), pero ya estamos en abril y me dicen que no espere nuevas unidades pronto... No estoy seguro de qué pensar, sinceramente. Lo habitual es que la vida de una consola se prolongue un poco en paralelo a la introducción de un nuevo sistema, antes de su inevitable desaparición. Con el lanzamiento inminente de *Star Fox Zero*, es una lástima que no sea posible conseguir la consola, pero supongo que pronto sabremos mejor qué esperar de esta inusual escasez. Mientras tanto, mi hija pasa su tiempo libre viendo *Splatoon* en YouTube...

FFXV, occidentalizado

El 1 de abril es también el día en que los jugadores japoneses se han enterado del gran evento de *Final Fantasy XV* que hubo en Estados Unidos, en el que se desveló mucha información nueva sobre el juego. Una vez más, el simbolismo no podría ser mayor. *FFXV* no es *Final Fantasy* tal como lo entienden y disfrutan los japoneses. Se ha convertido en un juego de acción y mundo abierto de inspiración (o incluso enfoque) occidental. No es que eso sea necesariamente malo, y aún es difícil juzgar cómo de bueno va a ser el juego. Sin embargo, darle un nombre que no fuese *Final Fantasy* podría haber sido lo más acertado. Cuando algo evoluciona de forma tan diferente a su origen, puede que sea una señal de que debes darle su propia identidad, para que sea el comienzo de una nueva saga. Kamiya lo hizo en su día con *Resident Evil*: cuando le mandaron trabajar en una nueva entrega, acabó creando algo tan diferente que Mikami decidió que fuese una nueva propiedad intelectual, *Devil May Cry*. No todos los juegos tienen por qué formar parte de la gran franquicia de tu catálogo, porque, si te quedas con un solo nombre, significa que has hecho un mal trabajo construyendo una rotación de títulos con los que diversificarte. ¿Por qué retener el nombre *FF* en *FFXV*? Si el juego quiere dirigirse a una nueva generación de jugadores (es decir, los que no son usuarios tradicionales de *FF*), entonces es la ocasión para un nuevo comienzo, liberando a los diseñadores de los vínculos del pasado. Este *FFXV* ni siquiera está pensado para atraer a la audiencia japonesa, y no hay motivos para mantener sus vínculos con *FF*. La Squaresoft del pasado habría tomado el riesgo de darle al juego su propio nombre y la oportunidad de brillar por él mismo. Pero la Square Enix de hoy, no. ■



■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

FINAL FANTASY XV

El heredero reclama su corona

■ PS4 - Xbox One ■ Square Enix ■ 30 de septiembre

Tras el desencuentro con el gran público, una de las sagas clave del J-RPG se encontraba en una encrucijada: era hora de reinventarse... o morir.

No son pocos los grandes nombres que han tenido que perderlo todo y descender a los infiernos para resurgir de sus cenizas cual ave fénix. Mucho antes de que el éxito le encumbrara, Walt Disney se arruinó con su primera empresa, Laugh-O-Gram Films. Steve Jobs vio cómo la compañía que él mismo fundó, Apple, se hundía antes de regresar a ella y convertirla en el coloso tecnológico que es hoy día. Podríamos seguir con más ejemplos de personas "reales", pero resulta infinitamente más atractivo examinar el caso de la saga *Final Fantasy*, que se encuentra justo en ese punto, el de la oportunidad de resurgir tras haber tocado fondo. No es ningún secreto que, a nivel interno, Square Enix la consideraba ya una propiedad intelectual "moribunda", incapaz de atraer a nuevos fans. El problema fue más evidente tras el lanzamiento de *FFXIII* y sus secuelas, que, para muchos, fueron un paso atrás, sobre todo en jugabilidad, pero también en narrativa y visión. Eran juegos que habían perdido la "magia" que, en otros tiempos, hicieron de *FF* el referente del J-RPG en Occidente.

Hacia un nuevo horizonte

Por eso, *FFXV* tiene una complicada tarea por delante, aunque es perfectamente alcanzable: devolver la saga a la buena senda. O morir en el intento. Tras los últimos anuncios y revelaciones, hay motivos para la esperanza. No va a ser un regreso más, ni la siguiente entrega numerada "porque toca" ni un juego continuista. Su espíritu, lo que subyace por debajo de su apariencia, es una ambición mayor, que pretende igualar el impacto de un mito como *FFVII*, en el sentido de no dar nada por hecho, ofrecer una historia única y respaldarla con un »



Diez años en desarrollo...

Lo que comenzó siendo parte de la Fabula Nova Crystallis ha sufrido muchos cambios en la década que lleva en desarrollo.

TETSUYA NOMURA
Era el director de *Versus XIII* hasta que, en junio de 2013, pasó a ser ser *FFXV*. En 2014, Tabata le sustituyó.

OFICINAS
En la recta final del desarrollo, el equipo ha rondado las 300 personas, una cifra elevada frente a las de otros *FF*.

DISEÑO
Durante estos diez años, enemigos, protagonistas, entornos... todo se ha revisado y ha sufrido numerosos cambios.

ANIMACIONES. Se ha utilizado la captura de movimientos para recrear la personalidad y el estilo único de cada personaje. Aquí vemos a Prompto, especializado en armas de fuego.

TECNOLOGÍA
En diez años, la tecnología ha cambiado tanto que incluso Square ha creado un nuevo motor gráfico, Luminous Engine. *FFXV* es, por ahora, el único juego en usarlo.

» apartado técnico sin parangón dentro de la saga, que exprima el hardware de las máquinas actuales. Son metas complicadas, pero que, tras diez años de desarrollo, cambios en la dirección del equipo y en la propia visión del juego, casi pueden acariciar con las manos. Algunos, los más "puretas" de la saga, puede que no vean un *FF* "de verdad" bajo estos cambios, y que bien podría haberse llamado de otra manera. Pero lo cierto es que, aun con este nuevo enfoque, aunque falte la típica ventanita azul con texto blanco (Hironobu Sakaguchi, el padre de la serie, resumió así lo que debería ser un *FF*), las señas de identidad de la serie siguen estando ahí, bajo unas nuevas formas.

Fantasías con tintes "realistas"

En estos diez años de desarrollo, casi ningún elemento ha conservado su estado inicial. Sirvan como ejemplo los protagonistas. Han cambiado de nombre, de aspecto... incluso la trama ha variado, desvinculándose, por el camino, de la Fabula Nova Crystallis para dejar de ser *Versus XIII* y convertirse en *FFXV*.

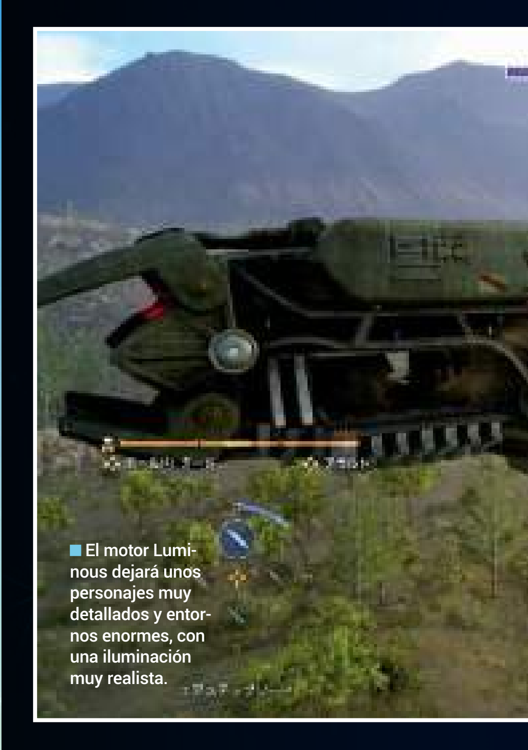
La historia se ambientará en el mundo de Eos, y arrancará en Insomnia, la capital del reino de Lucis, que obtiene parte de su poder del último cristal mágico (una de las constantes en la saga). Es un poder que otros anhelan, como el beligerante imperio de Niflheim. Para poner fin a la escalada de tensiones entre ambos, se concierta un matrimonio político, de conveniencia, entre el príncipe de Lucis, Noctis (el protagonista del juego y único personaje que controlaremos), y Luna, una "Oráculo" (como se llama a quienes pueden hablar con los dioses) de la nación de Tenebrae. Ambos se conocen desde la infancia y tienen una relación especial. Pero, por si el clima general fuera poco halagüeño, otro problema se cierne sobre Eos: los días cada vez son más cortos y la amenaza de una noche eterna cada vez está más presente, sin que haya un remedio visible a corto plazo. De hecho, Luna, Noctis, Insomnia, Tenebrae, Lucis y otros nombres de *FFXV* juegan precisamente con esa dualidad luz-oscuridad, que ha presidido tantos capítulos de la serie. Al amparo de todas estas ideas, la trama se dividirá en episodios o capítulos y el primero, que aún sigue siendo una incógnita, hará las veces de tutorial, para explicarnos la base del combate, a través de una batalla decisiva para la historia del juego... ¿qué será?

Colega, ¿dónde está mi coche?

Tras ese prólogo, arrancará el juego propiamente dicho, con Noctis y sus tres amigos (Gladiolus, Ignis y Prompto) embarcándose en una escapada a bordo del Regalia, el espectacular vehículo del rey. La escapada, por lo poco que se sabe, podría ser la última antes de celebrarse la boda entre Noctis y Luna. En el palacio, quedarán el padre de Noctis, Regis, y su prometida, y lo que a ellos les sucederá durante la escapada será el eje central de "Kingsglaive", la película CG que formará parte de las ediciones especiales.

Al poco de poner tierra de por medio con el Regalia, sufriremos una avería, un detalle que ya vimos en el *Episodio Duscae*, pero que, realmente, pertenece al arranque del juego (y que no se repetirá a menudo). Así, podremos echar un primer vistazo a su mundo abierto, descubrir cómo será su esquema narrativo y cómo las misiones van entrelazándose unas con otras y actualizando sus objetivos a medida que avanzamos, por ejemplo, a través de llamadas al móvil.

En estos primeros compases tendremos que empujar el coche hasta un ta- »



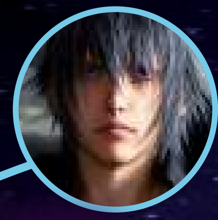
■ El motor Luminous dejará unos personajes muy detallados y entornos enormes, con una iluminación muy realista.



■ La distendida relación de Noctis con sus amigos será el contrapunto cómico a una trama seria y profunda.



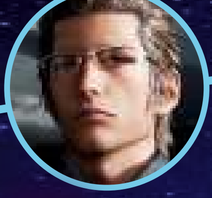
¿Quién es quién en Eos?



NOCTIS
El príncipe de Lucis no es el típico héroe de *FF* y lleva tiempo llegar a ver toda su dimensión. Tiene un don especial...



GLADIOLUS
De una estirpe de protectores de la familia real, está unido a Noctis por una amistad real, no "forzada" por su puesto. Es experto en armas de hoja.



IGNIS
El "cerebrito" del grupo, un estratega nato con grandes dotes para comunicar a cada uno su rol en el plan. También es un experto cocinero, y se encarga de llenar la tripa de sus compañeros.



PROMPTO
Es el contrapunto disparatado del grupo, una mala influencia en la juventud de Noctis, pero un amigo fiel que, además, sabe cómo subir el ánimo en momentos difíciles. Está especializado en armas como pistolas.



LUNAFREYA
Amiga de la infancia de Noctis, y su prometida en un matrimonio de conveniencia para traer la paz. Es una "Oráculo", y tiene el don de hablar con los dioses. Pese a su juventud, es inteligente y tiene carácter.



REGIS
Es el padre de Noctis y porta un anillo que le confiere habilidades mágicas. Su relación con su hijo será uno de los temas recurrentes en el juego, además de protagonizar, con su guardia, la película de animación "Kingsglaive".

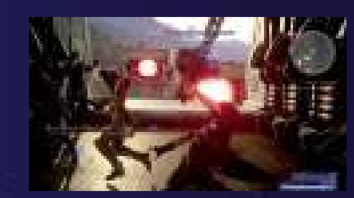


FFXV PROMETE SER EL PUNTO DE INFLEXIÓN QUE PEDÍA LA SAGA

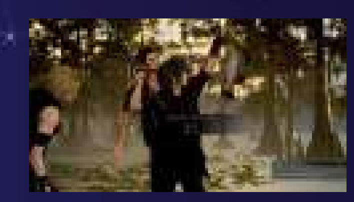

■ Los combates han virado a la acción, sí, con un sistema que recuerda a *Kingdom Hearts*, pero con sus propias señas de identidad, como asignar armas, objetos y hechizos a la cruceta.

Seis colas de Fénix para resucitar un género

Éstos son los cimientos sobre los que este nuevo *FF* tomará impulso para reanimar la saga y volver al buen camino



COMBATE
Se acabaron los turnos. En su lugar, encontraremos un sistema más orientado a la acción. La magia, por su parte, será un "consumible" más, que habrá que recargar.



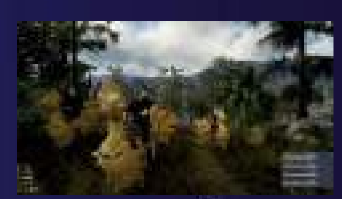
HABILIDADES
Cada personaje, tanto los del grupo protagonista como los "invitados" temporales, serán expertos en un tipo de arma, e incluso tendrán características que los harán únicos.



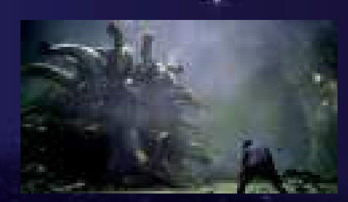
MUNDO ABIERTO
Nos aguarda una enorme extensión de terreno, llena de secretos y cosas para hacer. Podremos recorrerla en el convertible Regalia (que incluso volará), barcos... y más.



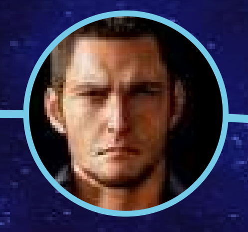
FANTASÍA REAL
La idea es transportarnos a un mundo "real", con lugares que remiten a ciudades reales, como Venecia... pero sin perder de vista por completo el tono fantástico.



TAREAS EXTRA
Ese mundo abierto facilitará que haya tareas más variadas, algunas para un personaje concreto (Noctis pesca), misiones de caza, exclusivas de un área, zonas "secretas"...



FIEL A LA "ESENCIA"
Aun con todos estos cambios, *FFXV* no quiere ser un juego "rupturista" con todo lo anterior. Habrá detalles, como enemigos clásicos de la serie, que no faltarán.



COR LEONIS
Conocido como el "shogun inmortal", es uno de los tres mejores luchadores de Lucis. Acompañará en momentos puntuales al grupo de Noctis, aunque forma parte de la guardia del rey. Es leal a la familia real.



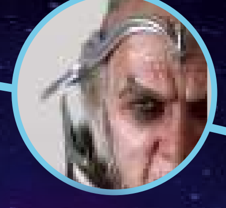
IEDOLAS
Es el emperador del reino de Niflheim, y tiene fama de ser un auténtico tirano. Bajo su yugo, el imperio ha alcanzado su máximo apogeo, aunque, por su avanzada edad, confía parte de sus tareas a su canciller, Ardyn.



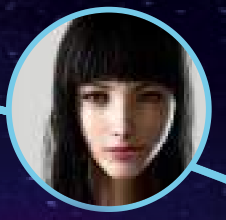
ARDYN
Su aspecto desaliñado y sus ademanes despreocupados ocultan una peligrosa personalidad, con la que habrá que tener cuidado. Es quien dirige, en realidad, los designios del imperio de Niflheim, así que... al loro con él.



ARANEA
Capitana de una de las divisiones del ejército de Niflheim. Conocida como "Dragoon", será uno de nuestros enemigos. Es especialista en el combate aéreo, así que cuidado con sus saltos y cabriolas.



VERSTAEL
Es otra de las piezas clave en el auge del imperio de Niflheim. Es el responsable de crear la armadura Magitek que utilizan las tropas imperiales.



GENTIANA
Es la asistenta de Luna, aunque se dice que no es una "asistenta normal" y jugará un papel importante en la trama.

» ller mecánico para que lo reparen. Allí nos recibirá el viejo Cid Highwind (otro guiño a los *FF* clásicos), quien nos dirá que la reparación llevará un tiempo. Recorrer los alrededores del taller permitirá apreciar que estamos ante una ambientación más realista que de costumbre en la serie y, aunque hay toques fantásticos, se parece más al mundo en que vivimos. Pero ojo, porque, aunque se presente como un "mundo abierto", lo cierto es que Square Enix se ha aproximado al concepto de un modo muy distinto. La historia es la que manda y la que va fijando los puntos por los que pasamos para configurar el mundo y lo que podemos hacer en él, no a la inversa. Es decir, no han creado primero el mundo y luego diseminado las misiones.

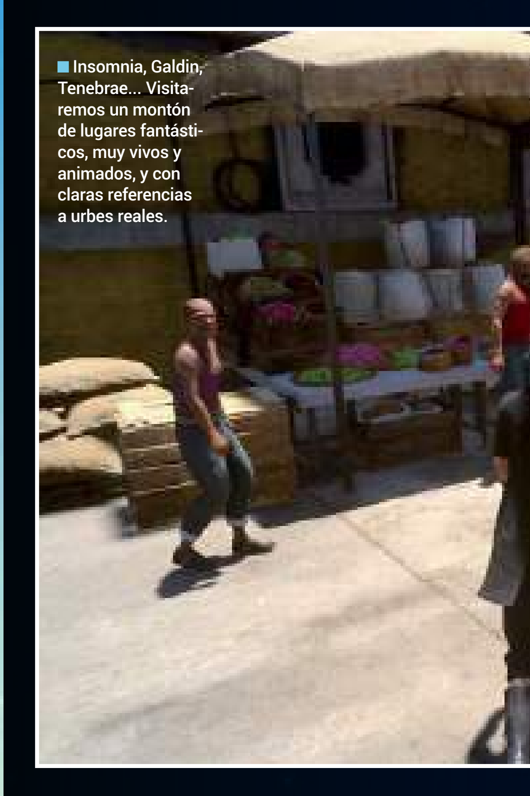
Modernizando el clásico

Hablar con los miembros del taller, en concreto con Cindy, la hija de Cid, revela la otra novedad: los diálogos, a menudo, dejarán varias opciones de respuesta. En estos primeros compases, el grupo está sin "blanca", y al hablar con Cindy sobre las posibles formas de pago, se nos dan opciones como pedir un descuento o consultar con el grupo sobre qué hacer. Esto último aparecerá en muchos diálogos y permitirá que nuestros acompañantes aporten sus ideas. Dependiendo de la opción que elijamos, puede que la opinión de alguno de nuestros acompañantes se vea reforzada, lo que puede proporcionarnos, o no, aumentos temporales en algunas características, como pasa al comer o descansar en posadas. Estas mejoras temporales pueden ser un incremento de la fuerza o de la experiencia que ganamos en combate, y desaparecen al acabar el día (en *FFXV*, habrá ciclo día-noche, climatología variable...).

Independientemente de nuestra respuesta, Cindy acabará dándonos la opción de cazar algunas criaturas salvajes a cambio de dinero para pagar la reparación. Aquí es donde podremos seguir practicando con el sistema de combate, que ha cambiado desde el *Episodio Duscae*. Ahora podemos asignar armas, ítems, hechizos elementales, magia del anillo —esta última es de carácter sobrenatural y sólo puede usarla Noctis, con un anillo de la familia real— y otros recursos a las direcciones de la cruceta, para cambiar rápidamente en combate con una simple pulsación. Ese detalle permite que las batallas sean muy fluidas. Y no sólo eso: también cuentan con un control mejorado, con opciones como dar sencillas órdenes a nuestros aliados para que nuestra táctica se lleve a cabo sin fisuras. En general, la inteligencia artificial, tanto de aliados como de enemigos, ha mejorado considerablemente en este último año (*Episodio Duscae* salió en marzo de 2015).

Luminous engine en estado puro

La puesta en escena de estas batallas también ha dado un salto importante en calidad y muestra numerosos perso- »


Insomnia, Galdin, Tenebrae... Visitaremos un montón de lugares fantásticos, muy vivos y animados, y con claras referencias a urbes reales.


Visitar posadas y restaurantes repondrá nuestra vida y nos dará bonus temporales, como duplicar la fuerza.


Ciclo día-noche, logrados efectos climatológicos, mundo abierto... Muchas cosas se van a poner "al día" con *FFXV*.


La trama dará para unas 50 horas de juego, pero dejando a un lado todas las tareas opcionales que se ofrecerán.

Ediciones Especiales

Aparte del edición "Day One", que incluye un DLC con la mítica espada Masamune, Square Enix ha preparado dos ediciones más para los coleccionistas y fans de la serie...



DELUXE

Por 25 € más que la edición "Day One" puedes llevarte esta más completa, que incluye un "steelbook" con arte de Yoshitaka Amano, la película de animación Kingsglaive y tres DLC: la espada Masamune, un aspecto extra para el coche Regalia y una apariencia alternativa para Noctis.

ULTIMATE

Agotada por el momento, aunque Square Enix está viendo como lanzar más unidades. Es la más cara (270 €) e incluye una figura Play Arts KAI de Noctis, la peli Kingsglaive, la serie de anime Brotherhood, libro de arte, dos steelbooks, BSO...





Cuestión de tamaño

En su salto a un estilo de juego más próximo al mundo abierto, *FFXV* promete crecer en tamaño en áreas como...



EL MUNDO DE EOS
Será un mundo gigantesco, que remitirá a los antiguos mapamundi 3D de *FFVII-IX*, sólo que podremos recorrerlos en diversos vehículos, como barcos, coches...



ENEMIGOS
Aparte de las huestes del imperio de Niflheim, habrá criaturas salvajes de tamaño descomunal, e incluso los Arcanos, de los que os hablamos abajo, serán XXL.



ARCANOS-ASTRALES
Son las famosas invocaciones-Eidolones. Serán más grandes, e irrumpirán en combate de formas más variadas. Para obtenerlos, tendremos que derrotarlos.

COMBATES DE ACCIÓN, MUNDO ABIERTO... LOS CAMBIOS SERÁN PROFUNDOS, PERO LA ESENCIA DE FF PROMETE QUEDAR INTACTA





Regalia y el lazo padre-hijo

El coche real, Regalia, será uno de los muchos nexos de unión entre Noctis y Regis. La relación padre-hijo será uno de los temas vitales del juego...



El diseño del coche se ha inspirado en modelos de lujo de marcas como Rolls-Royce. Su acabado intenta reflejar eso: que es un coche de la realeza. Además, se podrá personalizar... aunque aún no se ha mostrado la profundidad de estas opciones de "tuneo".



El control manual nos permitirá conducir el Regalia por Eos, pero también podremos poner el piloto automático para que nos lleve a nuestro destino. Por si fuera poco, podrá desplegar alas y volar, para recorrer el mapamundi al estilo tradicional de la saga *Final Fantasy*.

Aún nos queda más fantasía

***FFXV* es la gran apuesta de Square Enix para revitalizar la serie, pero no la única. En el horizonte, asoma otra figura clave con espadón a la espalda...**



Final Fantasy VII Remake

Para conmemorar el vigésimo aniversario de *FFVII*, una de las entregas más exitosas y recordadas, Square Enix está trabajando en un remake. Por ahora, se sabe que llegará dividido en varios capítulos, cada uno con "entidad" propia (se ha hecho el símil de que, en cuanto a duración, serán como *FFXIII* y sus secuelas), además de añadir novedades jugables en el sistema de combate, nuevas áreas y otros cambios.





World of Final Fantasy

Puede que su aspecto gráfico "chibi" no llame la atención, pero este juego para PS4 y PS Vita promete volver a las raíces de la saga. En él controlaremos a dos hermanos, cada uno con un poder especial arraigado en uno de sus brazos, que han perdido la memoria. Para recuperarla, viajarán por el Grimorio, una tierra habitada por las criaturas de *FF*, algunas de las cuales se harán amigas nuestras y nos ayudarán en combate.



En *FFXV*, sólo manejamos a Noctis, aunque será posible dar órdenes sencillas a nuestra cuadrilla para que, en combate, se comporte de manera acorde a la táctica que hayamos desarrollado.

» najes en pantalla —tanto aliados como enemigos—, cada uno con animaciones específicas y efectos muy logrados, sobre todo a la hora de recrear las técnicas y ataques especiales de Noctis, quien será capaz de teletransportarse o, gracias a una barra de energía especial, generar espadas fantasma que dispararán su capacidad de ataque. También destacarán los vistosos ataques combinados (si dos personajes se encuentran cerca) y los detallados entornos, aunque la palma se la llevarán los Arcanos o Astrales (lo que conocíamos hasta ahora como Invocaciones o Eidolones). Estas enormes criaturas vuelven a la saga como representantes de los dioses en la Tierra y defenderán un territorio. Para unirlos a nuestra causa tendremos que derrotarlos, una tarea que se plasmará en un combate que no será sencillo. Después, podremos invocarlos... pero tranquilos: cada vez que los llamemos, irrumpirán de forma distinta, desde llegar corriendo y embestir a los enemigos a lanzar una enorme roca para aplastarlos. Así se evitará la tediosa repetición que acababa haciendo mella en los episodios clásicos.

Un mundo con mucho por hacer

Por fortuna, Eos no será simplemente un bello mundo, sino que también habrá mucho por ver y por hacer. No esperéis interminables listas de misiones repetitivas, sin espíritu y con objetivos simples, como en otros recientes RPG de mundo abierto, como pasaba en algunos momentos de *Dragon Age Inquisition*. Square Enix ha confirmado que ya tiene más de 200 misiones y sigue trabajando en más, tanto de la trama central como opcionales (algunas serán exclusivas de un territorio, otras de caza...). Y no sólo eso: también podremos descubrir grutas y cuevas que forman parte de este mundo continuo y que, aparentemente, no encierran nada... ¿Quizá ocultarán Armas o Entes? Además, cada miembro del equipo protagonista tendrá una especialidad única, en torno a la que habrá minijuegos, como es el caso de Noctis y la pesca, y que interactuará con las de otros personajes, como Ignis, el experto en cocina y en llenar las tripas de sus compañeros.

Square Enix aún guarda muchos secretos, desde el número de Arcanos que habrá al papel de los Moguris, las opciones de tuneo del Regalia, los personajes invitados que entrarán y saldrán de nuestro equipo o, incluso, el funcionamiento de un nuevo tipo de arma ("Máquinas"), que usaremos en combate. Aún quedan cinco meses para poder disfrutar del juego, y seguro que van a seguir desvelando detalles con cuentagotas, así que relajaos y disfrutad de la espera, aunque sea desesperante. Es lo que tiene aguardar el retorno del rey del género... ■

TECNOLOGÍA, HISTORIA Y MECÁNICAS DE JUEGO INNOVADORAS SE DARÁN LA MANO PARA LLEVAR FF A OTRO NIVEL

FINAL FANTASY XV, el fenómeno "transmedia"

No es la primera vez en la serie que la llegada de un nuevo juego se ve arropada por largometrajes, series de animación, "spin-off" o merchandising de todo tipo. En el caso de *FFXV*, esto es lo que nos espera...





Kingsglaive: FFXV PELÍCULA

Se trata de una película de animación CG producida por Square Enix, dirigida por Hajime Tabata y realizada por el equipo técnico de "Advent Children" (con ayuda de estudios externos). Su trama girará en torno al rey Regis y Luna, y se centrará en la invasión de Lucis por el ejército de Niflheim, mientras Noctis está "de escapada" en el juego. En inglés, contará con las voces de Sean Bean y Lena Heady (Ned Stark y Cersei, en "Juego de Tronos") y Aaron Paul ("Breaking Bad").



Brotherhood: FFXV ANIME

Serie de anime de cinco capítulos, cada uno centrado en un personaje, para comprender mejor su relación con Noctis, así como algunos huecos que pueden surgir mientras jugamos a *FFXV*. Cada capítulo tiene una duración de diez minutos, y su animación ha sido realizada por A-1 Pictures. El primer capítulo ya se puede ver en el canal de YouTube de Square Enix, y también se incluirá en la edición Ultimate Collector's del juego, donde contará con un sexto capítulo.



Justice Monsters Five JUEGO DE MÓVIL

Los dispositivos iOS, Android y Windows Phone van a recibir en breve, y completamente gratis, un minijuego que también aparece, al menos "físicamente", como el mueble de una máquina recreativa en el propio *Final Fantasy XV*. Se trata de un pinball en el que confluyen algunos monstruos y criaturas del juego con toques de rol. A través de su página web, os podéis "prerregistrar" para acceder a las versiones de Android e iOS.

Figuras

La serie Play Arts KAI de Square Enix es conocida por la calidad de sus figuras, y *FFXV* tendrá su propia línea, en la que veremos, por el momento, a los "protas" (ya se pueden reservar en la tienda online de Square Enix, al "módico" precio de 110 €). Todos derrochan complementos y detalles.



Ropa (de la marca Roen)

Si la estética de Noctis y Prompto te atrae o, simplemente, eres un aficionado al cosplay sin tiempo/habilidad, te alegrará saber que la marca Roen está produciendo réplicas exactas de la ropa de esos personajes. No sólo habrá pantalones, camisetas y chaquetas, sino también pañuelos, mitones... Eso sí, prepara la cartera.



10 INCÓGNITAS QUE EL E3 DEBERÍA DESPEJAR

El E3 siempre es clave, pero el de este año está llamado a marcar un punto de inflexión en muchos sentidos, sobre todo para los fabricantes de consolas y para algunas sagas de gran tradición.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

1 ¿Se confirmarán todas las características de Nintendo NX?

Tras el fracaso comercial de Wii U, que ya no tiene casi ningún juego potente en el horizonte, Nintendo está obligada a dar un golpe sobre la mesa con NX. Es de esperar que no suelte prenda hasta el E3, ya que revelar cualquier información antes sería un sinsentido mediático, porque la máquina está llamada a ser la protagonista de la feria. Además, tiene que salir en otoño sí o sí, no sólo para aprovechar la Navidad, sino también para minimizar el hecho de salir a contrapié. ¿Llegará tarde respecto a PS4-One o, al contrario, será una adelantada a su tiempo? En los últimos años, la Gran N ha priorizado la creatividad sobre la potencia técnica, pero esto último va a ser innegociable, de cara a garantizar la presencia de los grandes AAA multiplataforma en su consola (ya está confirmado *Dragon Quest XI*). Se rumorea *Luigi's Mansion 3* como título de lanzamiento, y no sería de extrañar un potencial *Metroid Prime*, porque Retro Studios lleva en silencio desde 2014. ■



■ El nombre de Wii U fue un error de bulto, así que NX seguramente no sea el nombre definitivo. Esta imagen es ficticia.

LO QUE PUEDE SER

El rumor más pertinaz es que NX sería un híbrido entre consola de sobremesa y portátil, una opción que vemos muy factible. ¿Podría el mando ser una portátil autónoma con sus propios juegos, combinando la idea del Gamepad de Wii U con el vínculo que había entre GBA y GameCube en su día?



LO QUE PENSAMOS

Nintendo tiene varios temas ineludibles, y son asegurarse el apoyo de las third parties y potenciar el juego online, para sacar rédito a sus fabulosos multijugadores cooperativos. La compatibilidad con amiibo parece garantizada y, dada su reciente entrada en el mercado móvil, los smartphones también pueden jugar un papel clave. Dudamos que NX apueste por la realidad virtual.

2 ¿Realmente se lanzará la llamada PlayStation 4K?

En las tres generaciones anteriores, Sony lanzó siempre rediseños de sus consolas que, básicamente, eran versiones "adelgazadas". Sin embargo, según apuntan los rumores, en esta ocasión, la tendencia podría alcanzar una nueva cota. El rediseño de PS4, apodado como PS4K, PS4.5 o PS4 Neo, no se limitaría a la estética o el consumo eléctrico, sino que tendría mayor potencia (tanto CPU como GPU y memoria), lo que se traduciría en capacidad para mejorar el rendimiento de los juegos o para mostrar contenidos con resolución 4K, si bien las teles compatibles no son aún un estándar. Otra razón de ser de esta nueva versión sería integrar de serie buena parte de la "cacharrería" de PS VR, como la unidad de procesamiento, lo que supondría abaratar el acceso a esta tecnología (aunque a costa de aumentar el precio base de la consola, a priori). Las gafas de realidad virtual de Sony llegarán en octubre, así que sería lógico que PS4K se lanzara ese mes. ■

LO QUE PUEDE SER

Parece evidente que PS4K es una realidad, y vendría a ser una suerte de New 3DS, con mayor potencia y mejor rendimiento que la original, de cara a mover contenidos en 4K y allanar el camino de la realidad virtual. Hay gente que apunta que dicha resolución se usaría, básicamente, para películas, si bien los estudios podrían implantar opciones de configuración para los juegos.

LO QUE PENSAMOS

Hay mucho miedo a que, con esta hipotética revisión, Sony deje en la picota a los usuarios que apostaron por el modelo original, pero no creemos que la compañía vaya a ser tan inconsciente como para desdeñar un parque de 40 millones de consolas. Dudamos que la consola vaya a tener juegos exclusivos, ni siquiera aunque la potencia lo permita. Sería pegarse un tiro en el pie.



■ Ya es posible encontrar "modelos ficticios" de PS4K como este, recreados por artistas con tiempo libre.

3 ¿Planea Microsoft una versión "slim" de Xbox One?

Cuando nació, Xbox One estaba pensada para ser diferente a lo que ha acabado siendo, en especial en lo referente a Kinect, que condicionó sobremanera sus características. Una vez desprendida de esa rémora, que apenas ha tenido un par de juegos, éste parece un gran momento para lanzar una versión "slim" que resuelva las incomodidades estéticas de la consola, en especial su gigantesco transformador. A finales de 2015, Phil Spencer dijo que no estaba previsto lanzarla a corto plazo, pero no lo descartó. En ese sentido, el presidente de la cadena de tiendas GameStop ha afirmado que pronto habrá nuevas consolas... Aunque los rumores no han apuntando en esa dirección, no sería de extrañar que el rediseño se aprovechara para mejorar el rendimiento y, por ejemplo, poner fin a la polémica de las resoluciones. Asimismo, con ese modelo, seguiría creciendo la vinculación con Windows 10 e, incluso, se podría preparar la llegada de la realidad aumentada de HoloLens. ■



■ Recientemente, Microsoft ha dicho que toda Xbox One será un kit de desarrollo, una idea que se podría fomentar aún más con un rediseño.

LO QUE PUEDE SER

Microsoft ya hizo un modelo "slim" de Xbox 360, así que es lógico pensar que puede repetir la estrategia con One, una consola que no ha vendido nada mal (20 millones en dos años y medio). Puede parecer una tontería, pero el diseño original de la consola es, francamente, mejorable.



LO QUE PENSAMOS

Microsoft se ha llevado palos últimamente, en especial por su apertura hacia el ámbito del PC, pero One goza de buena salud y sería aconsejable sacar un rediseño para enmendar el original y afianzar su apuesta por ella. Además, la compañía parece haber estado deshaciéndose del stock del modelo actual, poniendo ofertas a precios reducidos (ha habido múltiples packs del modelo de un terabyte por 340 euros)... ¿Tendrá algo que ver?

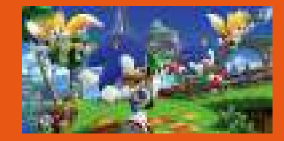
4 ¿Volverá Sonic al buen camino aprovechando su 25º aniversario?

Sonic ha dado múltiples bandazos en la última década, combinando algunos juegos notables (*Sonic Generations*, *Sonic Colours*) con otros de dudosa calidad, entre ellos los dos últimos, exclusivos de Wii U (*Sonic Lost World* y *Sonic Boom*). Ya hay anunciada una nueva entrega para 3DS, *Sonic Boom: Fire & Ice*, pero todo apunta a que, para celebrar el vigésimo quinto aniversario de su mascota, Sega lanzará otra entrega más. Por ahora, se sabe que el 22 de julio habrá una fiesta de celebración en el marco de la Comic-Con de San Diego, y Johnny Gioeli, miembro de Crush 40 (la banda de j-rock que ha participado en la banda sonora de muchas entregas, con temazos como "Open Your Heart" o "Live and Learn"), informó, "por accidente", de que el grupo estaba trabajando en nuevas canciones para el juego del aniversario. Se especula que podría ser *Sonic Adventure 3* o *Sonic Generations 2*. Vemos más factible esta última opción, apostando, como en la primera entrega, por reimaginar, tanto en 2D como en 3D, algunas de las fases más míticas de la saga. ¿Qué tal Star Light Zone, Casino Night Zone, Ice Cap Zone o Pumpkin Hill? ■



LO QUE PUEDE SER

Los aniversarios "redondos" de Sonic siempre han llegado acompañados de un juego de peso: *Sonic Adventure 2* en 2001, *Sonic the Hedgehog* en 2006 y *Sonic Generations* en 2011. Por tanto, este año toca regalo de cumpleaños casi con total seguridad. A la gente le encantaría ver una tercera entrega de *Sonic Adventure*, con sus múltiples personajes jugables, pero parece más probable *Sonic Generations 2*.



LO QUE PENSAMOS

La exclusividad de la saga en Wii U en el pasado reciente ha resultado un fracaso y, sabiendo lo pequeño que es su parque de consolas, apostamos por el salto de la saga a PS4 y Xbox One. Asimismo, tras el batacazo de Big Red Button con *Sonic Boom*, es de esperar que Sega confíe el encargo al Sonic Team, que es quien más domina los fundamentos jugables de la saga.



¿Disipará Square Enix las dudas con su remake de Final Fantasy VII?

El remake más solicitado de la historia seguramente tenga un gran protagonismo en el E3, pese a que, a priori, aún falta mucho para que salga (2017, cuando se cumple el vigésimo aniversario del original, o, incluso, 2018, en vista del atasco de RPG que tiene Square Enix a día de hoy, y más si tenemos en cuenta que su director, Tetsuya Nomura, también lo es de *Kingdom Hearts III*). Tras anunciar su formato episódico hace unos meses, con entregas que serán como juegos completos, la compañía japonesa tendrá que aclarar cuántas habrá, en qué medida ampliarán el universo y el argumento (podrían integrar elementos de *Didge of Cerberus* y "Advent Children"), con qué cadencia se lanzarán, si costarán lo mismo que un juego normal... Además, por ahora, sólo está confirmado oficialmente para PS4, aunque no sería raro verlo también en Xbox One y, según los últimos rumores, NX (Square confirmaría, así, su fuerte apuesta por la máquina). Por ahora, hay muchas incógnitas. ■



LO QUE PUEDE SER

Lejos de ser un remake al uso, Square Enix parece estar haciendo casi una reimaginación del original, combinándolo con algunos postulados de *Final Fantasy XV*, cuyo director inicial fue también Tetsuya Nomura, antes de cederle el testigo a Hajime Tabata. Sorprende que se haya optado por usar el Unreal Engine 4, en lugar del Luminous Engine que utiliza esta nueva entrega.



LO QUE PENSAMOS

El hecho de que dos de los máximos responsables del original, Tetsuya Nomura y Yoshinori Kitase, estén al cargo es una garantía de que mantendrá su esencia, pese al cambio en el sistema de combate (más orientado a la acción). El hecho de que sea episódico recuerda a lo que se ha hecho con *FFXIII* (tres subentregas) o con *FFX* (dos), por lo que no es ninguna novedad en la política de Square Enix.



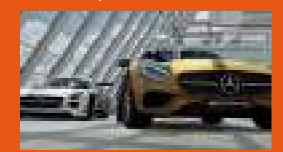
¿Presentará Sony el juego exclusivo que necesita PS VR?

Sony va a apostar muy fuerte por la realidad virtual, poniendo a disposición de los usuarios el visor más apetecible, a priori, en cuanto a precio. En la pasada GDC, la compañía japonesa confirmó el precio de lanzamiento (399 euros, sin contar la cámara, obligatoria, y los mandos Move, que emplearán ciertos juegos), además de anunciar que hay más de 230 estudios desarrollando experiencias para él, lo que supondrá la puesta en escena de más de 50 títulos sólo en el trimestre final del año. De lo que hay anunciado hasta el momento, seguramente los que más llaman la atención son *Star Wars Battlefront Experience* y *Ace Combat 7*, junto a *Rez Infinite*. Pero el periférico va a necesitar grandes exclusivas que no puedan jugarse sin él y que, por tanto, justifiquen su adquisición por parte del gran público. Habrá que ver qué estudios punteros se prestan a ello, pues, por ejemplo, Naughty Dog ya ha dicho que, pese a lo interesante de la tecnología, seguirá centrada en los desarrollos de corte clásico. ■



LO QUE PUEDE SER

De las exclusivas que PS4 va a tener en el medio plazo, *Gran Turismo Sport* parece ser la que mayor partido le puede sacar a PlayStation VR, ya que el género de la conducción se ajusta a la realidad virtual como anillo al dedo, y más para quien juegue con volante. Sin embargo, no será un juego exclusivo del visor, así que habrá que quedarse a la espera de anuncios.



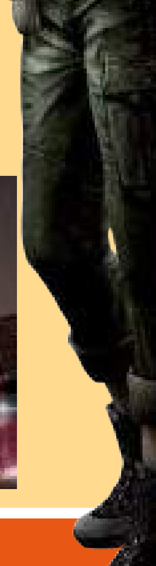
LO QUE PENSAMOS

Hideo Kojima se ha mostrado muy interesado en las posibilidades de la realidad virtual, para combinarlas con el género del survival horror, y no hay que olvidar que el primer juego que está desarrollando su estudio, ya fuera de Konami, será exclusivo de PS4 en lo que a consolas se refiere (también saldrá en PC). ¿Quién duda que *P.T.* casaría de maravilla con PS VR?

7 ¿Volverá Resident Evil 7 al survival horror clásico?

Una vez que Capcom acabe de lanzar en PS4 y Xbox One todas las remasterizaciones habidas y por haber de *Resident Evil*, que celebra su vigésimo aniversario en 2016, llegará el turno de las entregas inéditas, que deberían mostrarse en el E3 o, en su defecto, en el Tokio Game Show. Previsiblemente, lo primero que veremos será el remake de *Resident Evil 2*, pero confiamos también en un "teaser" que confirme el desarrollo de la séptima entrega numerada, llamada a marcar un punto de inflexión en la saga. El remake de *RE2* es también una incógnita, pero será interesante ver qué tal funciona para saber por dónde pueden ir los tiros (o los sustos) en *RE7*. Los fans clásicos llevan años pidiendo una vuelta a las raíces del survival horror (respaldadas por las buenas ventas de las remasterizaciones de *RE* y *RE0*), pero *RE5* y *RE6* son, curiosamente, los juegos más vendidos de la historia de Capcom, así que es como para pensarse mucho por qué fórmula apostar. ■





LO QUE PUEDE SER

Capcom está en una encrucijada: *Resident Evil 6* fue masacrado por la crítica, por no ser fiel a la saga, pero sus excelentes ventas contrastan con la visión negativa que muchos tienen sobre él. Realmente, es difícil hacer un pronóstico de lo que puede estar pasando por la cabeza de los gerifaltes de la compañía de Osaka, y más sabiendo que las entregas clásicas también vendieron a espuertas.



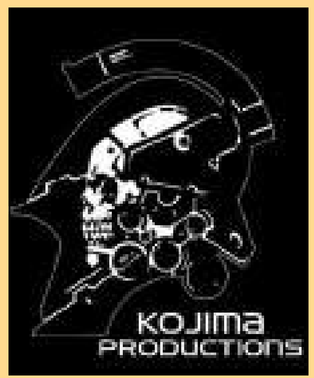
LO QUE PENSAMOS

El remake de *Resident Evil 2* va a ser la vara de medir para que Capcom se decida o no a volver a los orígenes. Si tuviéramos que apostar, lo haríamos a que va a ser un híbrido entre acción y survival horror, en la línea de *The Evil Within* y *Resident Evil 4*, la mejor entrega "intermedia" de la saga. Con quitar unos cuantos tiros y añadir oscuridad, puzles y exploración no lineal, valdría.

8 ¿Cómo será el primer juego de "Neo" Kojima Productions?

Tras el fin de su relación laboral con Konami, cuya estrategia de futuro al margen de *PES* no está muy clara, Hideo Kojima refundó su propio estudio, Kojima Productions, con un equipo de trabajo más pequeño y con un significativo logotipo que ejemplifica una nueva era: una mezcla entre casco de astronauta y de caballero medieval, para mirar al futuro sin olvidarse del pasado. El propio Kojima y Andrew House, de Sony, confirmaron, poco después, que el primer juego del nuevo estudio sería exclusivo de PS4 en consolas, a lo que siguió una gira del creativo japonés por diversos estudios de Sony para obtener ideas de cara a desarrollar un nuevo motor gráfico, pues el Fox Engine que empleó *Metal Gear Solid V* es propiedad de Konami. En los últimos meses, se le ha visto con el actor Norman Reedus, y el director Guillermo del Toro ha mostrado su predisposición a volver a trabajar con él... Todos los indicios apuntan en una dirección: apostar a que están trabajando en una suerte de *Silent Hills*, pero con otro nombre, se paga a 1,01 en las casas de apuestas... ■





LO QUE PUEDE SER

Kojima Productions ya no es un estudio tan mastodóntico como cuando estaba bajo el paraguas de Konami, pero, aun así, cuenta con los miembros más destacados de su anterior etapa, como el diseñador Yoji Shinkawa. Kojima ya ha declarado el gran interés que tiene por la realidad virtual y, sabiendo que su primer juego saldrá tanto en PS4 como en PC, no sería de extrañar que explote la vía de PS VR, Oculus Rift y HTC Vive.



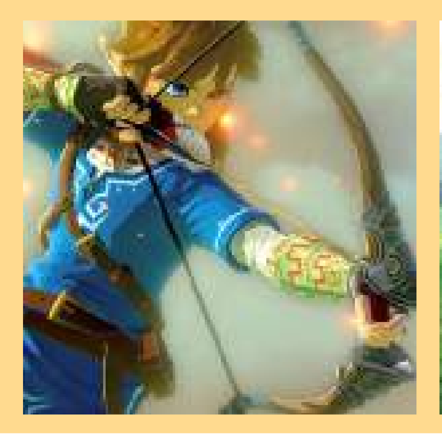
LO QUE PENSAMOS

Hideo Kojima no ha dado ningún detalle concreto del proyecto, pero parece muy posible que retome la idea que ya planteó con *P.T.*, el "teaser" de *Silent Hills*, cuyo concepto era ideal para la realidad virtual: terror y agobio en primera persona. Eso sí, habría que darle una vuelta al concepto, para evitar acusaciones de plagio por parte de Konami.



9 The Legend of Zelda, ¿sólo en Wii U o también en NX?

Anunciado en el E3 2014 para Wii U, el nuevo *Zelda* es una de las mayores incógnitas de Nintendo. La última entrega de sobremesa de la saga, *Skyward Sword*, data ya de 2011 y, desde entonces, sólo hemos visto remasterizaciones. En una presentación informal en diciembre de 2014, Eiji Aonuma afirmó que saldría a finales de 2015, pero se acabó retrasando y no se le ha vuelto a ver el pelo. Más allá de lo que haya influido la dimensión del desarrollo, todo apunta a que la Gran N puede repetir la jugada que ya hizo con *Twilight Princess* en 2006: lanzarlo simultáneamente en la plataforma para la que fue concebido y también en otra de nuevo cuño. Si entonces fueron GameCube y Wii, ahora serían Wii U y NX. Pocos dudan de que esto va a ser así. Sería un golpe de efecto: por un lado, abanderaría el lanzamiento de una nueva consola para convencer al jugón medio de su compra; por otro lado, no supondría traicionar a los usuarios fieles que lo quieran disfrutar en Wii U. ■





LO QUE PUEDE SER

La principal característica de este *Zelda*, del que aún se desconoce su subtítulo, será su apuesta por un gigantesco mundo abierto. Las anteriores entregas ya lo eran, pero con escenarios "separados": ahora, podremos ir hasta cualquier punto que vislumbremos en el horizonte. Se sabe que saldrá Epona y que podremos saltar acrobáticamente desde su lomo para disparar a cámara lenta con el arco. Un rumor reciente afirma que podremos elegir entre Link y Linkle, su álter ego femenina.

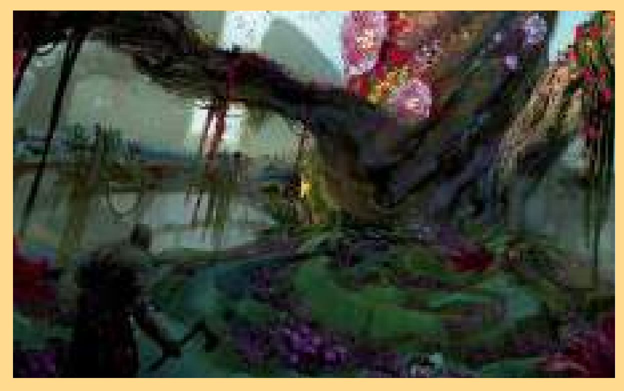


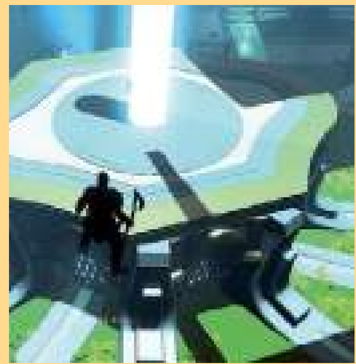
LO QUE PENSAMOS

No es oficial, pero pocos dudan de que Nintendo va a usar el nuevo *Zelda* como caballo de batalla de NX, sin olvidarse de los usuarios de Wii U que aún no vayan a dar el salto a la nueva máquina. Lo que sí es seguro es que está fechado para 2016.

10 ¿Se ambientará God of War 4, realmente, en otra mitología?

Santa Monica Studio, una de las first parties más destacadas de Sony, lleva sin lanzar ninguna gran producción desde 2013, cuando culminó *God of War Ascension*. Desde entonces, parece haber estado más dedicada a labores de apoyo a otros equipos, como Ready at Dawn (*The Order 1886*), The Chinese Room (*Everybody's Gone to the Rapture*) o Giant Sparrow (*What Remains of Edith Finch*). Los rumores sobre una nueva entrega de su saga estrella han sido constantes (como un tuit publicado por la cuenta de la compañía antes del E3 2014 que lo insinuaba), pero, de momento, no hay nada oficial. Sin embargo, hace poco, se filtraron varios artes conceptuales pertenecientes a una carpeta de Finnian McMannus, un diseñador artístico que trabajó para el estudio y que, a posteriori, eliminó los archivos de su "portfolio". De confirmarse su veracidad, significaría que *God of War 4* (o el nombre que quiera que tenga) estaría ambientado en la mitología nórdica y que podría estar protagonizado por un barbudo que empuñaría un hacha y que recordaría a Kratos. ■





LO QUE PUEDE SER

Algunos rumores apuntan que podría ser un título de lanzamiento de PS4K, algo que no vemos claro. Puede que llegue al mismo tiempo que esa nueva consola y que quizás le saque algún partido (¿mayor resolución de texturas, selector de 30/60 fps como el que tenía *The Last of Us*?), pero, por los datos filtrados, parece seguro que no será exclusivo.



LO QUE PENSAMOS

Se da por hecho que Sony Santa Monica está trabajando en un nuevo *God of War*, así como el hecho de que la mitología griega está ya agotada, igual que la historia de Kratos, como ya se comprobó en *GoW Ascension*, por lo que hay que apostar por otra que traiga savia fresca. Algunos de los artes conceptuales que se han filtrado parecen bastante verídicos, y lo cierto es que la ambientación nórdica resulta realmente apetecible.

Por Sergio Martín @replicante64

EL RESURGIR DE LA INDUSTRIA EN JAPÓN

Después de una etapa muy complicada, por fin la industria japonesa del videojuego remonta y vuelve a convertirse en uno de los referentes de este sector.

COMPAÑÍAS EN DECLIVE

Los cambios de tendencias, la pérdida de identidad o el relevo generacional han pasado factura a la industria nipona, y tienen su reflejo en estas compañías...



MITOS sin el brillo del pasado

Muchas compañías "clásicas" han visto cómo la calidad de sus trabajos ha menguado o, peor aún, han desaparecido.



SEGA. Desde que abandonó su posición de first party, la compañía de Sonic ha ido en claro declive. Ojalá remonte el vuelo muy pronto.

KONAMI El ejemplo paradigmático

Esta veterana y admirada compañía es la que mejor ejemplifica la caída del mercado japonés. Una verdadera pena.



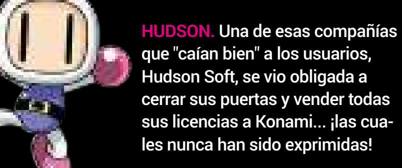
KONAMI. A los usuarios más veteranos, aquéllos que hemos crecido con ordenadores y consolas clásicas como MSX, NES o Mega Drive, nos duele en el alma comprobar cómo una empresa tan grande como ha sido Konami se encuentre en su actual situación.

Muchos jugadores hemos crecido con un ojo puesto en lo que iba sucediendo en Japón, que, durante muchos años, ha sido la cuna de los videojuegos. Era el punto de partida para nuestra forma de ocio favorita, por lo que, en muchas ocasiones, observábamos con envidia cómo los usuarios nipones disfrutaban antes que nosotros de nuevas consolas (muchas de ellas, inéditas en Occidente), juegos muy deseados (especialmente, RPG de la talla de *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *Persona*, *Fire Emblem* y tantos otros) y, en definitiva, casi cualquier cosa relacionada con esta industria. Sin embargo, todo fue cambiando con el paso de las décadas hasta que, hace unos años, se produjo un desplome bestial, sobre todo en lo que respecta a la creación de software.

Las causas del receso creativo

Evidentemente, todo cambio brusco negativo en cualquier actividad comercial y empresarial suele tener que ver con diversos factores, como la aparición de tecnologías disruptoras o una crisis económica. Esto último fue uno de los motivos principales de la sequía creativa que se produjo en el país nipón hace ya unos años —más de un lustro—, pero, si miramos con más detenimiento el funcionamiento de dicho mercado, encontramos otros motivos adicionales.

Para empezar, hubo un momento en el que se produjo una fuga de talentos realmente increíble dentro de compañías clave. Por diversas razones que no vienen al caso en este artículo, talentos de renombre como Yu Suzuki, Keiji Inafune, Shinji Mikami, Yuji Naka, Hideki Kamiya o, más recientemente, Hideo Kojima, han ido abandonando compañías con tanta solera como pueden ser Capcom, Sega o Konami, por citar sólo un par de ejemplos. Y peor aún es que, aparte de esto, muchos estudios y empresas de videojuegos se vieron obligados, por diversas causas (casi todas económicas), a cerrar sus oficinas o a vender sus licencias creativas. Hudson Soft, Cavia, Cing, Feelplus, Data East, AQ Interactive, Artoon, Project Sora o Suzak son algunos ejemplos de esto, pero nos dejamos muchos más en el tintero. »



HUDSON. Una de esas compañías que "caían bien" a los usuarios, Hudson Soft, se vio obligada a cerrar sus puertas y vender todas sus licencias a Konami... ¡las cuales nunca han sido exprimidas!



SNK. A pesar de que todavía sigue en activo, SNK Playmore no es ni la sombra de lo que fue en los 90. Qué lejos quedan los gloriosos días de Neo Geo, la llamada "Rolls-Royce" de las consolas.



AQ INTERACTIVE. Los creadores de algunos juegos destacados, como *Blue Dragon Plus*, *Arcana Heart* o *Away: Shuffle Dungeon*, tuvieron que cerrar sus puertas hace ya unos cuantos años.



CASTLEVANIA. ¿Creéis que volveremos a disfrutar de alguna entrega de esta excelente saga de acción y cazavampiros? Lo vemos difícil, pero la esperanza no la perderemos nunca...



METAL GEAR SOLID. Después del controvertido quinto episodio numerado, no tenemos nada claro volver a disfrutar de las aventuras de Snake en un futuro cercano. Ojalá nos equivoquemos.



PRO EVOLUTION SOCCER. Una de las series deportivas más veteranas y aclamadas es la única que, por lo visto, sí que tiene el futuro asegurado... por lo menos a corto y medio plazo.

LOS JUEGOS QUE MÁS ILUSIÓN NOS HARÍAN

Éstos son algunos de los juegos "made in Japan" que más nos gustaría ver en un futuro cercano... si es que alguna vez terminan apareciendo.



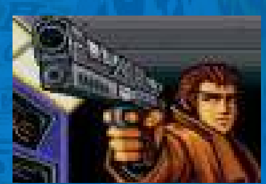
RESIDENT EVIL 7

En plena celebración de los veinte años de historia de esta saga, sería maravilloso disfrutar de una séptima entrega numerada que nos llevara, de nuevo, a los orígenes del survival horror.



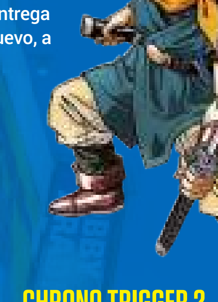
SILENT HILL

Tras dejarnos con la miel en los labios con la famosa demo *P.T.*, ojalá Konami recapacite y nos traiga más miedo psicológico con *Silent Hill*.



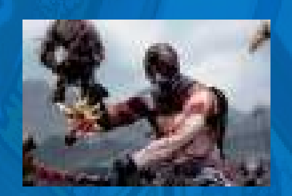
SNATCHER

Otra de las obras de culto de Konami, una aventura como las de "antes" y que, por ambientación y por narrativa, debería tener continuidad...



CHRONO TRIGGER 2

Uno de los mejores JRPG de todos los tiempos se merecería una continuación que siguiera su esencia 2D. Ojalá Square Enix obre el milagro.



NINJA GAIDEN 4

Tecmo Koei no firmó su mejor entrega con la tercera parte de esta serie, que pide a gritos una cuarta edición tan sensacional como antaño.



CONTRA

Una de las franquicias de acción más olvidadas de la era dorada de los videojuegos podría enseñar muchas cosas a muchos títulos similares.



ONIMUSHA

Nos da en la nariz que, pronto, Capcom podría desvelar alguna noticia muy positiva en relación a esta excepcional saga de samuráis.



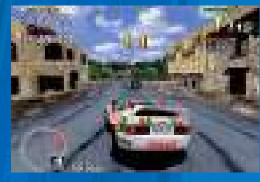
MEGA MAN

Capcom ya ha empezado a realizar alguna encuesta acerca de esta saga, toda una declaración de intenciones. ¿Quizá pretende recuperarla?



VIRTUA FIGHTER 6

El género de la lucha se recupera de un largo letargo, así que... ¿por qué no volver a ver una vez más a Akira, Pai y compañía en acción?



SEGA RALLY

La velocidad también ha recuperado parte del terreno perdido, y sería fantástico ver una nueva edición del mejor arcade de rallies de antaño.

» Pero, para muchos, el gran detonante de esta situación fue la llegada de los teléfonos móviles, circunstancia que afectó de manera firme al mercado nipón. De hecho, estos nuevos aparatos han venido a sustituir el hueco que han dejado las consolas de sobremesa. Los japoneses apenas juegan ya con una consola doméstica en el salón: lo hacen fuera de casa, con consolas portátiles o los citados aparatos móviles. Y suponemos que, debido a un modelo de negocio tan novedoso (que, en un porcentaje de los casos, sigue basándose en las fórmulas "free to play" o "pay to win") y a la saturación de dicho mercado, son muy pocos los títulos que consiguen hacer negocio y, por consiguiente, dinero. Es una situación insostenible que, por fortuna, está cambiando.

El gran resurgimiento

Después de algunas reestructuraciones, cambios en sus políticas, análisis de mercado y otras acciones, parece que, por fin, está produciéndose un resurgimiento de las compañías japonesas. Y el ejemplo más extraordinario de todos puede que sea el de Square Enix. La cantidad de títulos que tiene ahora mismo en cartera la convierten, posiblemente, en la compañía más en forma del momento, con obras como *Dragon Quest XI*, *NieR: Automata*, *Final Fantasy XV*, *Kingdom Hearts III*, *Final Fantasy VII Remake*...

Capcom también parece estar renaciendo de sus cenizas y, por poner un ejemplo, podría haberse dado cuenta ya del camino a seguir con una de sus sagas más aclamadas, *Resident Evil*: el "remake" de *RE2* es una firme declaración de intenciones. Otra compañía que se encuentra en un momento dulce es Bandai Namco, con juegos tan atractivos como *Dark Souls III* o *Tekken 7* y las licencias de los manganimes más importantes, como "Naruto" o "Dragon Ball".

¿Y qué pasa con otras compañías, como Tecmo Koei, Sega y demás? Pues que están inmersas en proyectos tan esperados como *Nioh*, *Attack on Titan*, *Dead or Alive Xtreme 3*, *Yakuza 6* y muchos más. Como guinda, atentos a Nintendo y su consola NX, ya que, si los últimos rumores son ciertos, podríamos estar ante todo un acontecimiento. Son señales de que la industria nipona quizá está preparando su triunfal regreso. ■

EL DESVÍO HACIA EL JUEGO MÓVIL

Ante el auge de los juegos para móviles, muchas compañías han apostado por ese modelo de negocio, con distinta fortuna.

SQUARE ENIX, un ejemplo a seguir

Es una de las que han visto el camino en móvil, combinando "ports", "remakes" y juegos nuevos con el desarrollo para consola.



ADVENTURES OF MANA es un "remake" para móvil (y también Vita, en Japón) de uno de sus clásicos, un título más que recomendable por su gran calidad.



FINAL FANTASY IX y otros muchos juegos clásicos de la compañía se han portado a los nuevos dispositivos, disfrutando de una segunda vida.

PATINAZOS muy sonados

Otras empresas se han visto cuestionadas en su andanza dentro de este modelo de negocio tan competitivo.



MISTWALKER comenzó su andadura realizando juegos convencionales, pero, más tarde, desvió sus esfuerzos a los títulos móviles... con dudas.



SEGA es otro ejemplo de lo que no debe hacerse. De hecho, recientemente, retiró parte de su catálogo de juegos para móviles por su baja calidad.



LAS 10 PRODUCCIONES JAPONESAS MÁS ESPERADAS

1 FINAL FANTASY XV
No podemos expresar con simples palabras las ganas que tenemos de que llegue el 30 de septiembre para poder disfrutar de esta gran aventura RPG de mundo abierto. Sin duda, es uno de los títulos de PS4 y Xbox One (y, más adelante, puede que también de PC) más deseados.

2 RESIDENT EVIL 2 REMAKE
No somos, precisamente, unos fanáticos de las "remasterizaciones", pero, en este caso, es imposible no realizar una excepción. ¿Quién no desea sumergirse, de nuevo, en esta odisea de terror puro?

3 ZELDA Wii U
Se está haciendo de rogar más de lo que muchos podemos aguantar, pero esta nueva aventura de Link puede convertirse en el mejor juego de Wii U... y puede que en uno de los títulos de lanzamiento de NX.

4 KINGDOM HEARTS III
Los mundos y personajes más conocidos de Square Enix y Disney regresarán con una entrega que tiene un aspecto extraordinario.

5 FFVII REMAKE
Final Fantasy VII rompió moldes en PSX, y ocupa un lugar especial en el corazón de muchos de nosotros... y pretende hacer lo propio en PS4 con este esperado "remake".

6 DRAGON QUEST XI
La demostración que se ha podido ver de esta aventura de PS4 y Nintendo 3DS nos dejó a todos maravillados, siendo uno de los JRPG más deseados... aunque es muy probable que no llegue hasta 2017.

7 THE LAST GUARDIAN
El sucesor espiritual de *ICO* y *Shadow of the Colossus* puede convertirse, al fin, en una de las grandes sorpresas del catálogo de PS4.

8 NIER: AUTOMATA
Considerado como un juego de nicho, *Nier* fue una aventura realmente magnífica para PS3 que será reconducida y muy cambiada en su nueva encarnación destinada a PS4.

9 PERSONA 5
El gran RPG de Atlus para PS3 y PS4 nos permitirá sumergirnos en una trama tan compleja como atractiva a lo largo de este mismo año.

10 SCALEBOUND
El action RPG de Platium Games para Xbox One tiene un aspecto sublime, pero, hasta 2017, nada.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



DARK SOULS III

La saga más difícil de los últimos tiempos ha vuelto, para recordarnos que la muerte llama las veces que hagan falta.



QUANTUM BREAK

Remedy Entertainment ha amalgamado videojuego y serie de televisión en uno de los proyectos más originales del año.



Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:



@Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



CONTINUE



Dark Souls III

LA HOGUERA DE LAS VANIDADES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
RPG de acción

DESARROLLADOR
FromSoftware

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1 - 6

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: Desde 64,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Hablar de *Dark Souls* es hablar de espadas rotas y escudos quebrados; del fuego y de la imperiosa necesidad de mantenerlo vivo; de viejas leyendas que esperan a que un intrépido guerrero las hile para descubrir su significado, y de dioses antiguos capaces de hacer añicos un espíritu inquebrantable.

Pero, sobre todo, hablar de *Dark Souls* es hablar de situaciones desfavorables, incluso injustas, y de cómo, con perseverancia y tenacidad, es posible superarlas. La saga que encumbró a lo más alto a FromSoftware vuelve por la puerta grande, y lo hace bajo el amparo del hombre que encendió la primera hoguera: Hidetaka Miyazaki. Tras su ausencia en la segunda entrega (por aquel entonces, *Bloodborne* ocupaba todos sus pensamientos), el padre vuelve para engendrar una nueva y retorcida criatura, más grande, intensa y desafiante... pero sin perder su alma.

Cruce de caminos

Dark Souls III es el culmen de la saga, el lugar donde todos los elementos que mejor funcionaron en anteriores entregas convergen para dar lugar al *Souls* más pulido hasta la fecha. De *Demon's Souls*, retoma la idea del "hub" central, el Santuario de Enlace del Fuego, lugar que visitamos muy a menudo para subir de nivel utilizando las almas conseguidas, realizar compras, fabricar y mejorar armas... También es la localización donde van a parar todos los personajes que conocemos durante nuestros viajes, dando lugar a pequeñas aventuras secundarias que sólo se desarrollan si seguimos unos pasos muy concretos, y cuyas consecuencias pueden afectar al devenir de los acontecimientos de la trama principal.

De *Dark Souls*, recupera su mitología, construyendo una nueva historia que crece sobre las raíces de Lordran. Esa historia, siguiendo la línea de la saga, no está narrada de forma convencional: la localización de los objetos y sus descripciones forman un puzle gigantesco que da sentido a absolutamente todo lo que sucede (y sucedió) en Lothric. Pero de esa entrega también "copia" un buen número de situaciones, y las recrea de nuevas formas que os harán maldecir y sonreír nostálgicamente a partes iguales. Lo que en otros casos podría considerarse "fan service" gratuito o una clara falta de ingenio, aquí está ejecutado con tal maestría que es inevitable levantarse de la silla y aplaudir. Por tanto, para disfrutar de forma plena del viaje, es muy recomendable haber jugado y terminado, al menos, el primer *Dark Souls*.

De *Dark Souls II* recupera el funcionamiento de las hogueras: por un lado, cada vez que paramos a descansar, las armas se reparan por completo, pero, para compensar, también se desgastan a una velocidad mucho mayor. Por otro, ahora actúan como punto de teletransporte desde el inicio de la aventura, evitando así muchas caminatas innecesarias. Pero, al estar construido con esta posibilidad en mente, el mundo de »



CON SU VUELTA, HIDETAKA MIYAZAKI DEMUESTRA QUE ES EL COMBUSTIBLE DEL QUE SE ALIMENTA LA SAGA. SIN ÉL, *DARK SOULS* PIERDE TODA SU MAGIA.

Cada jefe es un mundo: no hay dos iguales, y todos son inolvidables. Además, algunos sólo caerán con tácticas específicas.

LO MEJOR

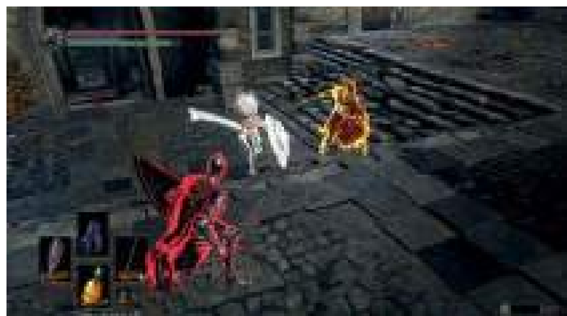
El diseño artístico y de niveles, la banda sonora, los enfrentamientos contra jefes y que completarlo es un desafío de los que ya no se hacen. Los homenajes a la saga son una oda a los fans.

LO PEOR

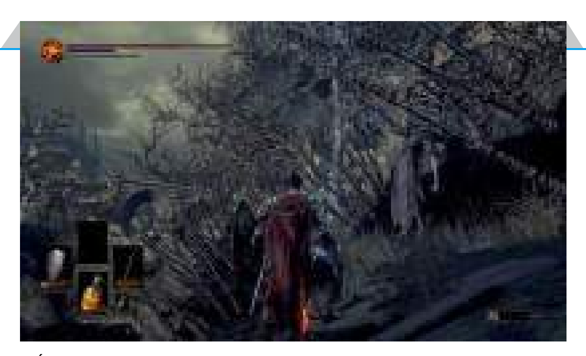
El "frame rate" ha mejorado bastante, pero sigue siendo una asignatura pendiente. A veces, se abusa de la reutilización de viejos elementos, especialmente de armas y armaduras.



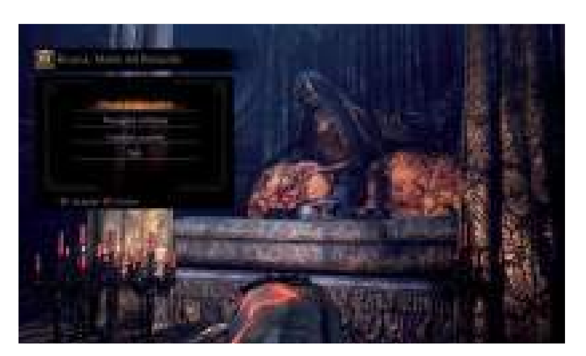
Ese puente no es un simple fondo; prácticamente todo lo que se ve en la distancia son localizaciones que visitamos, antes o después.



Hasta seis jugadores pueden coincidir al invadir otros mundos. Algunos respetan los turnos, otros... se lanzan al cuello a la mínima oportunidad.



Éste es sólo un ejemplo de lo sobrecargados que pueden llegar a estar los escenarios, lo que produce efectos visuales sorprendentes.



Los pactos tampoco faltan en *DSIII*, y están enfocados al multijugador. Eso sí, primero tendréis que encontrar a su "representante".

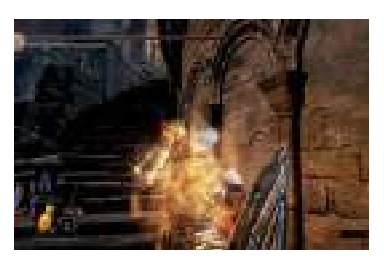
» *Dark Souls III* carece de esas conexiones mágicas entre distintas zonas de las que hacía gala el viejo Lordran. No temáis, pues, aun así, el diseño de niveles de Lothric es sensacional y os toparéis a menudo con atajos, bifurcaciones y, lo que es más importante, zonas de un tamaño como no se había visto antes en ningún otro *Souls*. La ambientación no le anda a la zaga, y vuelve a ser uno de los aspectos más destacables, con escenarios que abarcan una gran variedad, pero siempre retorcidos y sobrecargados de elementos. Es una delicia. La maravillosa dirección artística consigue que los problemas de rendimiento pasen a un segundo plano, y es que, aunque siguen presentes, ahora es en menor medida y no afectan gravemente a la jugabilidad.

Finalmente, de *Bloodborne* toma las transformaciones enemigas, que brillan con intensidad en los enfrentamientos contra jefes, y son una de las principales razones de que sean tan memorables (junto a la banda sonora y el diseño). Pero de la cacería de Yharnam también hereda la velocidad del sistema de combate. Desde los golpes hasta las esquivas, pasando por la posibilidad de consumir frascos de estus en movimiento, todo se desarrolla de forma más ágil y rápida, pero conservando el tempo pausado de *DS*, es de-

DARK SOULS III JUEGA CON LOS HOMENAJES DE UNA FORMA SUBLIME Y MUY SENTIMENTAL. "PREPARE TO CRY".

SEIS CONSEJOS PARA VIVIR UN DÍA MÁS

Dark Souls III pondrá a prueba vuestra paciencia y habilidad al mando como poco títulos se atreven hoy en día. Tanto si acabáis de llegar como si sois veteranos, aquí tenéis unos trucos que os mantendrán con vida… aunque sólo sea unos minutos más.



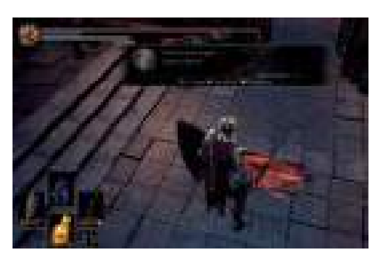
Mantener pulsado el botón del "pad" hacia abajo os llevará directamente al primer ítem equipado (que debería ser el frasco de estus), algo especialmente útil en mitad del combate. Mantener pulsado hacia arriba os llevará al primer conjuro de la lista.



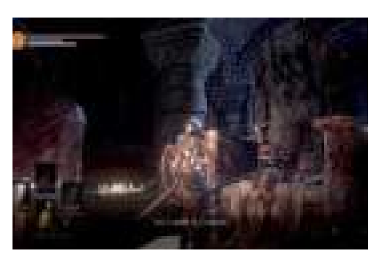
Al restablecer las ascuas, la salud aumenta por encima de su capacidad natural y podréis invocar a otros jugadores (o NPC) para que os echen un cable. Pero mucho ojo, porque también pasaréis a ser blanco de invasiones. Una de cal y otra de arena.



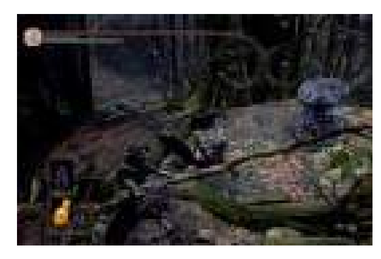
Siempre que volváis al Santuario de Enlace del Fuego, dad una vuelta en busca de "nuevos inquilinos". ¡Y procurad hablar con todos los personajes! Nunca se sabe cuándo podrían darnos nueva información para avanzar en sus respectivas aventuras…



Los mensajes, una de las señas de identidad de la saga, no faltan en *DSIII*. La sabiduría de otros usuarios os ayudará a anticipar emboscadas, descubrir muros ilusorios… Pero algunos sólo buscan incordiar, así que tampoco os fiéis de todo lo que dicen.



¡No consumáis las almas de los jefes! Poco después de comenzar la aventura, encontraréis un horno de transposición que debéis entregar a Ludleth, en el Santuario. De esta forma, podréis fabricar armas únicas con habilidades realmente poderosas.



Si queréis rodar ágiles como panteras, no perdáis de vista el índice de cantidad cargada (arriba, a la derecha en el menú de equipo). Al superar el 70%, las volteretas serán mucho más lentas y pesadas, pero podéis ampliar el rango invirtiendo puntos en vigor.

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

cir, invitándonos a ser precavidos y estudiar el comportamiento del enemigo, en lugar de lanzarnos de cabeza a una muerte segura. Si hay que ponerle una pega, es que el aumento de velocidad ha hecho que las armas más pesadas (espadones, ultra espadones y grandes hachas) resulten mucho menos efectivas, debido a una lentitud de movimientos que no compensa sus enormes estadísticas de ataque.

La espada y la balanza

Además de recoger el testigo de entregas pasadas, *Dark Souls III* aporta su granito de arena en forma de habilidades de batalla, un elemento que introduce una nueva capa de profundidad en el sistema de combate. Todas las armas y los escudos poseen una habilidad especial: en el caso de las más comunes, puede ser desde un ataque ascendente hasta el clásico golpe de contraataque, mientras que las armas únicas fabricadas con las almas de los jefes cuentan con poderosos ataques mágicos o combinaciones de golpes muy dañinas. Tanto las habilidades como cualquier tipo de magia consumen Puntos de Ceniza, representados por una barra de color azul que se recupera con un nuevo tipo de estus, y de nosotros depende repartir el número de frascos para alcanzar un equilibrio.

Y eso es justo lo que ha logrado *Dark Souls III*: equilibrio. Aunque la base es prácticamente la misma que la del primer *Dark Souls* (y, si apuramos, que la de *Demon's Souls*), la fórmula se ha refinado al máximo para lograr una estabilidad sólida como una roca: todas las estadísticas tienen razón de ser, procesos como la fabricación y la mejora de armas ya no son tan confusos, la curva de dificultad está perfectamente ajustada, e incluso cambios que a priori pueden parecer pasos atrás, como la imposibilidad de mejorar armaduras, sirven para que experimentar ya no sea una penalización.

Dark Souls III es el resultado de seis años refinando la fórmula que revolucionó los videojuegos en la pasada generación, y la consolidación de From-Software (con Miyazaki a la cabeza) como uno de los mejores estudios de la actualidad. Es una joya construida sobre unos pilares familiares… pero tan sorprendentes como el primer día. ■



OPINIÓN

Es difícil transmitir con palabras todos los sentimientos que puede llegar a despertar *Dark Souls III*. Aprovechando los cimientos de sus antecesores, FromSoftware nos ha bendecido con la aventura más equilibrada, desafiante y emotiva de toda su historia. La llama nunca había estado tan viva.





VUESTRA OPINIÓN

WEB SaGaSensei
“El mejor de la saga por épica. Es un no parar de viciar y de sorprenderte con la variedad de localizaciones y enemigos. Le metes diez horas seguidas y ni te enteras.”

WEB YitalX
“Pinta muy bien, y lo acabaré comprando, pero aún tengo muy reciente Bloodborne y no quiero un juego similar. Me esperaré unos meses a ver si lo veo más barato.”



Quantum Break

COMO EN LA ERA DEL VHS: REBOBINE, POR FAVOR

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Remedy Entertainment

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés y español latino

FORMATO / PRECIO
Físico: Desde 59,95 €
Digital: 64,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Dicen que el tiempo es relativo, o eso aseguran los científicos desde Einstein. Lo que no nos habían dicho era que viajar y jugar con él sería tan divertido.

Remedy Entertainment, creadora de joyas como *Alan Wake* o *Max Payne*, vuelve a la carga en Xbox One y PC con una aventura de acción, muy en la línea de sus anteriores títulos, en la que los viajes temporales son los protagonistas. La mayor novedad reside en que el juego está intercalado con capítulos de televisión de acción real.

Un experimento a destiempo

Remedy se la ha jugado a base de bien con *Quantum Break*. El desarrollo sigue la siguiente estructura: jugamos un capítulo; luego, un interludio en el que escogemos entre dos opciones que afectarán a la trama de juego y la serie televisiva y, por último, vemos uno de los cuatro capítulos de acción real que conforman la aventura. Luego, el ciclo se repite y, así, continúa durante los cinco episodios disponibles. La serie y el juego (en la captura de movimientos) comparten buena parte del elenco de actores.

Todo comienza cuando nuestro protagonista, Jack Joyce (interpretado por Shawn Ashmore, el Hombre de Hielo en las películas de "X-Men") se traslada hasta Riverport, la ciudad ficticia en la que se ambienta el juego, para visitar a su mejor amigo de la adolescencia, Paul Serene (interpretado por Aiden Gillen, al que todos conocemos por Meñique, su personaje en "Juego de Tronos"). Nuestro colega nos ha invitado para mostrarnos su nuevo proyecto, una máquina del tiempo. Sí, así, como suena. El experimento acaba en catástrofe, provocando una fractura en el tiempo que amenaza con destruir la cuarta dimensión y acabar con toda vida humana. Jack cuenta con valiosos aliados, como su hermano William, al que encarna Dominic Monaghan (Merry, en "El Señor de los Anillos") o Beth Wilder (interpretada por Courtney Hope, a la que vimos en "La Serie Divergente: Leal"), por ejemplo. En el rincón de los villanos, tenemos a Paul Serene y a Martin Hatch, al que da vida Lance Reddick, actor de series como "Fringe" o "The Wire".

Pero éste no es el único experimento que puede salir mal. La propuesta de Remedy es tan innovadora, tan poco común, que puede no atraer a todo tipo de jugadores. La serie tiene una calidad normalita, pero el problema es que rompe completamente con el ritmo de juego, como no podía ser de otro modo, al hacernos soltar el mando durante veinte minutos. Claro, que también podemos saltarnos los episodios y jugar sin parar. Como sucede en este tipo de casos tan inusuales, algunos estarán encantados con esta nueva forma de disfrutar de una historia que se desarrolla entre el juego y la serie. Que cada uno juzgue por sí mismo.

¿Eliges tu propia aventura?

Remedy ya lo avisó en su día, pero no está de más recalcar que la trama del juego no varía en función de nuestras decisiones. Es cierto que podemos ver escenas extra de la serie al encontrar determinados objetos en el juego, o »

QUANTUM BREAK MEZCLA JUEGO Y SERIE TELEVISIVA CON UN ENVOLTORIO GRÁFICO REALMENTE BESTIAL



Nuestro héroe sufre un accidente con una máquina del tiempo que le otorga varios poderes temporales, que debe usar para evitar que el tiempo se pare para siempre.



El juego se cruza con cuatro capítulos de una serie de acción real, en la que participan rostros tan famosos como Aiden Gillen, el infame Meñique de "Juego de Tronos".

Los tiroteos son la base jugable de *Quantum Break*, aunque también hay hueco para la exploración y para algunos puzles temporales.

LO MEJOR

Los combates, que mezclan disparos y poderes especiales. La historia, que resulta tremendamente interesante y redonda. El espectáculo gráfico, pese a los 720p, es totalmente genial.

LO PEOR

Es muy corto: apenas 8-10 horas, o menos, si vamos rápido. No viene doblado al castellano (sí al español latino) y la dificultad es demasiado baja, incluso en el nivel más alto posible.



El espectáculo gráfico es constante, gracias al desfile de efectos de partículas y de luz que inundan la pantalla de nuestra tele. Eso sí, a 720p.



Algunos enemigos van tan pertrechados que nuestros poderes no bastan y tenemos que descubrir sus puntos débiles para eliminarlos.



Mientras que el juego se centra en la historia de los héroes, la serie nos cuenta la trama desde el punto de vista de Monarch, los villanos.



El rendimiento es casi perfecto durante todo el juego, salvo alguna bajada de "frames" ocasional. En PC, la optimización no es tan buena.

» que, según las decisiones que tomemos en los interludios de Paul Serene, cambia el tono de los diálogos del juego y hasta el personaje que nos acompañará en ciertos niveles, pero el resultado general, el qué nos cuenta la historia y el cómo acaba, permanece inamovible ante nuestros actos. Es una lástima, porque el concepto de juego y serie con un protagonismo tan destacado del argumento pide a gritos un guión con más ramificaciones y distintos finales.

En el lado positivo de la balanza, tenemos unos diálogos medidos a la perfección, personajes secundarios con mucha gracia y una trama más lineal de lo que nos gustaría, pero que se destapa como una de las mejores que hemos jugado en los últimos tiempos. El ritmo narrativo es casi perfecto, la actuación —porque hay que hablar en estos términos, dado el realismo de los modelos y las expresiones faciales— es sublime y las sorpresas o las vueltas de tuerca argumentales, con el trasfondo de los viajes en el tiempo, nos mantienen enganchados de principio a fin.

Tiempo de matar

Pero *Quantum Break* es mucho más que una historia genial. Por un lado, es un espectáculo gráfico brutal. Los 720p de resolución no son, ni de lejos, un impedimento para que el festival

LO NUEVO DE REMEDY PECA DE ESCASA DURACIÓN Y BAJA DIFICULTAD, PERO LOS COMBATES Y LA HISTORIA ENGANCHAN.

SOBREVIVIR ES UNA CUESTIÓN DE TIEMPO

Jack Joyce, nuestro protagonista, recibe una buena dosis de poderes al exponerse a una fuente de chronon gigantesca, la máquina del tiempo averiada, que también ha causado una fractura temporal que amenaza con destruir a la humanidad.



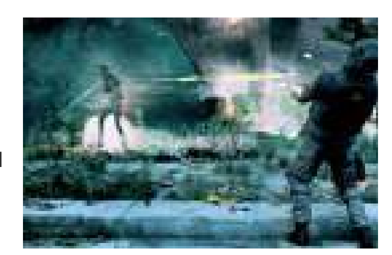
Detener el tiempo. Es el segundo poder que recibe Jack y quizás el que más usemos en toda la aventura, y es que crear una burbuja en la que se detiene el tiempo resulta perfecto para equilibrar la balanza ante grupos de enemigos, por ejemplo.



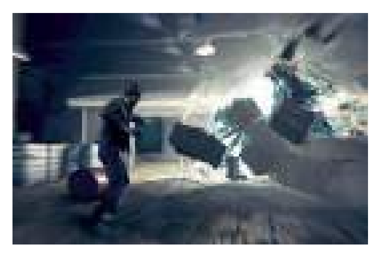
Regate y evasión temporal. Son los dos poderes que utilizamos cuando los enemigos nos rodean. Con el regate, nos desplazamos rápidamente para escapar y, con la evasión, ralentizamos el tiempo a nuestro paso para hacer ataques cuerpo a cuerpo.



Acumular balas. Si aprovechamos que un enemigo está dentro de una burbuja temporal para dispararle insistentemente en el mismo punto, las balas se acumulan. Cuando el tiempo siga su curso, impactarán todas al mismo tiempo, haciendo mucho más daño.



Escudo temporal. Con este poder, creamos una burbuja que nos rodea y nos protege de las balas enemigas. Además, si lo activamos al acercarnos a un rival, lo empujaremos hacia atrás y quedará expuesto y ralentizado para que lo rematemos.



Explosión temporal. Gracias a esta habilidad, podemos acabar con un grupo de enemigos de un solo ataque. Además, podemos mejorar la habilidad para aumentar el radio de acción o reducir el tiempo de espera para volver a utilizarla, por ejemplo.



El complemento ideal. Todo esto está muy bien, pero nadie se muere porque detengas el tiempo o lo ralentices, así que las balas son tan necesarias como los poderes. El equilibrio entre ambos y el uso de las coberturas son las claves de la supervivencia.

de efectos de partículas, animaciones, iluminación y diseño artístico nos deje boquiabiertos. Habría sido mejor a 1080p, claro, pero, si todos los juegos a 720p se vieran así, firmaría que se convirtiese en el estándar de la industria.

Pero, además de la historia y del poderío técnico, la nueva obra de Remedy puede presumir también de un adictivo sistema de combate. Nuestro héroe puede utilizar varios poderes temporales, como crear una burbuja en la que se detiene el tiempo, desplazarse a toda velocidad por los escenarios pausando la acción a su paso, lanzar bombas de tiempo que dañan a los enemigos o crear un escudo que detiene las balas y el tiempo, por ejemplo. Además, si encontramos los coleccionables adecuados, podemos mejorar los poderes, añadiendo más duración, daño, etc. Todos ellos, eso sí, requieren que esperemos un tiempo antes de poder volver a utilizarlos. La clave está en mezclarlos todos durante las batallas para sacar el máximo provecho de la situación a la que nos enfrentemos. El sistema de coberturas automático funciona a la perfección y, aunque el arsenal de armas de fuego es algo escaso, los tiroteos resultan tremendamente entretenidos. Lo malo es que la dificultad es, para muchos usuarios, demasiado baja. Incluso jugando en el nivel de dificultad más alto, podemos sorprendernos (y muchos, decepcionarnos) al descubrir que sólo hemos muerto unas pocas veces durante toda la aventura y que el único gran desafío con el que nos hemos topado es el enemigo final.



OPINIÓN

Quantum Break quizá no sea perfecto como híbrido entre serie y videojuego, pero las partes jugables son entretenidas y espectaculares, y el sistema de combate engancha lo suyo. La historia, además, es de lo mejor que hemos jugado en mucho tiempo. Como pasa con los pioneros, habrá muchos que no lo entiendan.



90

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

Lo bueno, si breve...

Dos veces malo. Sí, porque la escasa duración de la aventura, que podemos finiquitar en 8-10 horas para completarla al 100%, nos ha sabido a muy poco y el precio por tanto puede resultar elevado para muchos. Para rematar la jugada, *Quantum Break* no llega doblado, por lo que nos toca estar pendientes de los subtítulos, incluso durante los combates. No sería un gran problema... si Remedy no hubiese olvidado subtitular los diálogos que desbloqueamos al investigar los escenarios, algo ya imperdonable. Si estos defectos no te importan, disfrutarás de una historia inolvidable, unos combates muy adictivos y un verdadero "show" gráfico. ■

VUESTRA OPINIÓN

WEB MiguelAMC
"Sólo diré una cosa: he tenido Gameboy Color, PS2, GBA, PS3 y PS4, y en la vida he tocado una consola de Microsoft, pero... aplaudo lo que ha hecho Remedy y me muero por pillarme una One para este exclusivo."

ciberdine4
"Lo que más me molesta de este juego es que no venga doblado. Lo demás me parece todo muy correcto, duración incluida."



La ciudad de Floridablanca está llena de Yo-kai, que afectan de distintas maneras a la vida diaria de sus habitantes.

Yo-Kai Watch

UNAS NUEVAS CRIATURAS ASALTAN NUESTRAS 3DS

VERSIÓN ANALIZADA
3DS
GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Level-5
DISTRIBUIDOR
Nintendo
JUGADORES
1-2
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 34,99 €
LANZAMIENTO
29 de abril
CONTENIDO

Una de las sagas de mayor éxito en Japón aterriza, por fin, en nuestro país. Esta primera entrega de *Yo-Kai Watch* sienta sus bases: se trata de un juego de rol que gira en torno al coleccionismo de criaturas y que guarda muchas similitudes con *Pokémon*, pero también tiene personalidad propia.

Tras crear productos de tanto calado como *Profesor Layton*, *Inazuma Eleven*, *Ni no Kuni* y *Little Battlers eXperience*, los chicos de Level-5 han alcanzado su mayor éxito con esta saga, al menos en Japón, donde *Yo-Kai Watch* ha desatado un auténtico fenómeno y ha logrado colocar varios de sus juegos entre los más vendidos de la historia de 3DS. Parte del éxito se debe a la popularidad de la serie animada que lo acompaña (se emitirá en España a partir de mayo, en Boing), aunque lo que de verdad nos interesa a nosotros es la manera en que renueva el ya clásico subgénero rolero del adiestramiento de monstruos.

Conociendo a los Yo-kai

Esta primera entrega nos introduce a los Yo-kai, unas extrañas criaturas inspiradas por el folclore japonés que afectan constantemente a la vida de las personas, aunque nadie pueda verlas. Cada Yo-kai es muy diferente y, con sólo estar cerca de alguien, pueden provocar efectos tan diversos como hacerle estornudar, provocarle hambre o forzarle a discutir con un amigo, entre muchas otras consecuencias desafortunadas. Nuestro protagonista, un niño de lo más normal (Nathan, si elegís ser chico; o Katie, si queréis ser chica), se hace por casualidad con un misterioso reloj, conocido como Yo-Kai Watch, que le permite ver a los Yo-kai. Cuando hay uno de estos seres cerca, el reloj lo detecta y podemos usar una lupa especial para tratar de encontrarlo en el escenario, lo cual nos permite enfrentarnos a ellos para poner fin a sus travesuras y salvar, así, a sus confundidas víctimas humanas. Pero lo mejor de todo es que este reloj también

EL PROTAGONISTA SE HACE CON UN MISTERIOSO RELOJ, EL YO-KAI WATCH, QUE LE PERMITE VER A LOS YO-KAI



Whisper es el primer Yo-kai que conocemos, y se convierte en nuestro asistente. El juego está traducido y doblado al castellano, aunque las voces no son abundantes.

Los Animáximum son los movimientos más poderosos de los Yo-kai. Los necesitaréis.



LO MEJOR

Sistema de combate innovador, divertido y profundo, especialmente en los jefes. La ciudad es enorme y tiene muchos detalles. Gran cantidad de secretos, desafíos y misiones opcionales.

LO PEOR

Sin online, sólo tiene batallas locales. Aunque los combates son, por lo general, muy divertidos, las secuencias táctiles de los Animáximum son un poco repetitivas. El argumento es bastante simple.



Cuando detectamos un Yo-kai cercano, podemos usar la lupa para tratar de encontrarlo y hacerlo visible.



El sistema de fusiones es muy útil, pues conseguimos, como resultado, Yo-kai que son mucho más fuertes.

hace posible trabar amistad con ellos, y hay más de 200 para reclutar: algunos se unen automáticamente, como parte de la historia, mientras que a la mayoría hay que conquistarlos en combate. Si le caéis bien a un Yo-kai, puede que quiera hacerse vuestro amigo al finalizar la batalla; y, si le lanzáis una comida que le guste, hay más posibilidades de que esto ocurra.

El sistema de combate es uno de los elementos más característicos del juego. Hasta seis Yo-kai pueden formar parte de nuestro equipo de batalla, aunque sólo tres pelean al mismo tiempo: en la pantalla táctil hay una especie de rueda que podemos girar para alternar entre los seis Yo-kai y que, así, estén activos los más apropiados para cada momento del combate. Pero lo más curioso de todo es que las criaturas pelean por su cuenta, y la personalidad de cada Yo-kai determina su estilo de lucha. Eso sí, nosotros ejecutamos, manualmente, los ataques más poderosos, los Animáximum: cada vez que seleccionamos uno de estos movimientos, debemos realizar unas secuencias táctiles, como trazar círculos con el stylus, tocar bolitas que se mueven o dibujar sencillas figuras. Esto hace que los combates sean más dinámicos y emocionantes, aunque en su contra hay que decir que las secuencias táctiles son poco variadas y se acaba haciendo repetitivo trazar siempre las mismas.

Explorando Floridablanca

La ciudad de Floridablanca, donde se desarrolla la aventura, es otro de los mayores logros del juego: su tamaño es enorme, está dividida en muchas zonas y escenarios, y gráficamente resulta bastante atractiva. Además, la ciudad está a rebosar de personajes con los que hablar, y muchos de ellos nos encomiendan numerosas misiones opcionales. La aventura principal puede completarse en dieciséis horas (relativamente poco, para un juego de rol), pero tiene contenidos para divertirnos el doble o el triple de tiempo. En definitiva: como alternativa a *Pokémon*, es de lo más sólido que ha existido, entre otras cosas porque tiene una esencia propia que lo hace destacar. ■

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA



OPINIÓN

Como punto de partida de la saga, consigue transmitirnos el carisma de los Yo-kai y presentarnos con acierto el sistema de combate, que al principio parece raro, pero pronto se hace divertidísimo. Eso sí, en esta primera entrega el argumento es poco profundo, y no hay combates online.

85

VUESTRA OPINIÓN

WEB barney stinson

"He de reconocer que explorar Floridablanca me gustó: los gráficos y la ambientación me encantaron, pero los combates me aburrieron."

WEB Regreso al futurO 82

"Cuando jugué a la demo, al principio los combates se me hacían raros y sólo miraba la pantalla táctil, pero me acabé acostumbrando, sobre todo en el jefe."

■ *Ratchet & Clank* puede presumir de un apartado gráfico que te deja embobado, aunque te estén atacando enemigos como éste.



■ El juego cuenta con varios jefes finales a los que tenemos que derrotar con un variado y alocado arsenal.

Ratchet & Clank

UN DÚO DE ARMAS TOMAR VUELVE POR TODO LO ALTO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Plataformas
DESARROLLADOR Insomniac Games
DISTRIBUIDOR Sony
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,99 € Digital: 34,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Ratchet y Clank se estrenan en PS4 con una aventura basada en el primer videojuego de la saga, lanzado en el año 2002 para PS2, y en la película que acaba de llegar a los cines. Es un retorno, a modo de reinicio, que les ha sentado muy bien en todos los sentidos.

En primer lugar, *Ratchet & Clank* presenta un apartado visual impecable, en el que parece que nos encontramos en una película de animación 3D. El juego intercala escenas CGI sacadas del largometraje, a las que se suman las recreadas con su propio motor, que no se quedan muy atrás en cuanto a calidad. Optimizada a 1080p y 30 fps, la aventura tiene una gran fluidez y gestiona un montón de elementos en pantalla, en movimiento, sin despeinarse. Los escenarios lucen una inmensa cantidad de detalles e invitan a que exploremos hasta el más mínimo rincón de cada uno de ellos. Y, tranquilo, porque, si prefieres la acción directa, esta odisea espacial no deja que nos aburramos, gracias a un ritmo trepidante.

En la variedad, está el gusto

Como no podía ser de otra manera, en esta entrega de la saga *Ratchet & Clank*, no faltan una serie de armas y artilugios de lo más originales y desternillantes. El arsenal está compuesto por todo tipo de aparatos, como el Marchitrón, una bola de discoteca que pone a bailar a los enemigos y los vuelve más vunerables; el Ovejéitor, una pistola que convierte en seres lanudos inofensivos a los rivales; o el Pixelador, un artilugio nuevo que cambia el aspecto de los oponentes a diseños de gráficos de 8 bits, entre otros. Además, Ratchet puede planear y bucear, según las circunstancias. También monta sobre circuitos de raíles con obstáculos, como si fuera una montaña rusa, o utiliza su tabla flotante para disputar veloces carreras. Las partes más sosegadas son aquéllas en las que usamos el Ganzuotrón, un chisme para desactivar sistemas de seguridad con el que

EL REGRESO DE RATCHET Y CLANK ES UN IMPRESCINDIBLE DEL CATÁLOGO DE JUEGOS EXCLUSIVOS DE PLAYSTATION 4.

LO MEJOR

El espectacular apartado gráfico. La variedad de armas y la combinación de géneros. Su dosis de humor. Se echaba en falta un juego de este tipo en el catálogo de PS4. Su precio de salida.

LO PEOR

Las carreras con la tabla flotante son un poco sosas: se les podría haber sacado más partido. La aventura dura en torno a las doce horas, aunque es rejugable y tiene coleccionables.

Clank protagoniza los desafíos de puzles. Tiene que utilizar las funciones de otros robots para poder desplazarse.





La acción resulta muy fluida, por lo que los combates contra las tropas enemigas son todo un espectáculo de elementos en movimiento.



Las fases de vuelo son una de las apuestas de este reinicio. Son misiones concretas muy llamativas para la vista, y exigen tener reflejos...

tenemos que resolver puzles de circuitos. El resto de desafíos los protagoniza Clank. El robot debe usar distintos gadgebots para avanzar por los escenarios, ya sea construyendo puentes entre zonas o activando turbinas de energía.

El ritmo del juego está muy bien dosificado, y se van alternando las situaciones en las que manejamos a un personaje y al otro. Además, no todo se reduce a acción y puzles. También tenemos persecuciones, misiones opcionales y eventos contrarreloj, por lo que la diversión, la variedad y las sorpresas están aseguradas. Entre los coleccionables, están las Holotarjetas, un conjunto de cartas que aportan una serie de bonificaciones si vamos completando la colección, y los guitones dorados, veintiocho objetos repartidos por los distintos planetas que desbloquean jugosos extras, como máscaras para Ratchet o los clásicos trucos, como munición infinita o invencibilidad. Además, una vez completada la primera partida, se desbloquea el Modo Desafío, una versión más difícil de la aventura original, pero en la que partimos con todas las armas obtenidas y podemos acceder a nuevas mejoras para ellas.

Rangers galácticos en forma

Con este reinicio de las aventuras de Ratchet y Clank, el dúo vuelve con más fuerza que nunca, y se nota que quiere volver a estar en primera línea. Su regreso cautivará a los fans de la saga y conquistará a las nuevas generaciones. Además, PS4 estaba hambrienta de juegos de este tipo, en los que las plataformas y la acción desenfadada, acompañadas de buen humor, son las protagonistas. Hasta ahora, pocos "triple A" de este género habían llegado a la última consola de Sony, por lo que un videojuego exclusivo así ha llegado en el momento idóneo. Además, su precio de lanzamiento es más económico que el de otros videojuegos recién llegados al mercado, por lo que *Racthet & Clank* tiene todos los ingredientes necesarios para triunfar de nuevo y reclamar la popularidad que había perdido en los últimos años, con entregas más discretas. Bienvenidos, de nuevo, al olimpo de los clásicos de Sony.



OPINIÓN

Por Javier Parrilla @bipolarsparks

Ratchet y Clank vuelven con muchísima fuerza a modo de reinicio, gracias a su estreno en PS4. Diversión y acción a partes iguales en un deleite visual continuo. Una trepidante aventura que rebosa variedad en todos los planetas que visitamos con el lombax y su robótico amigo. ¡Larga vida a este dúo!

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB Ezio Auditore

"Juegazo que se nos avecina: largo, divertido, variado, sorprendente y muy rejugable, con un apartado gráfico y sonoro que quita el hipo y, encima, por 32 € en formato físico el día de lanzamiento."

WEB Master

"Una nota merecida para un juego con diversión sin fin, un acabado técnico estupendo, doblado, a buen precio..."

■ Corneria adquiere una nueva dimensión en *Star Fox Zero*. En pantalla, se ve un final alternativo para el primer nivel del juego.



■ La calidad de la traducción está al impecable nivel al que nos tiene acostumbrados Nintendo, y el doblaje es sublime.

Star Fox Zero

ACCIÓN, DIFICULTAD Y JUGABILIDAD DE OTRA GALAXIA

VERSIÓN ANALIZADA Wii U
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Platinum Games
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 47,99 € Digital: 49,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Diez años después de la última entrega de *Star Fox* en una consola de sobremesa, Platinum Games y Nintendo se han aliado para llevar las aventuras de Fox McCloud y sus legendarios compañeros de escuadrón a Wii U. El resultado es una explosión de color, animales antropomorfos, nostalgia, dificultad y jugabilidad "old school". A pesar de que llega rodeado de polémica (y algún que otro retraso), podemos confirmar, tras una buena cantidad de horas de vuelo a nuestras espaldas, que *Star Fox Zero* es uno de los mejores títulos del catálogo de Wii U. ¿Y qué hay de los gráficos? ¿Y del control? Vayamos por partes...

El engine 3D de la discordia

Seamos brutalmente sinceros, para lo bueno y para lo malo: *Star Fox Zero* no está entre lo mejor, visualmente hablando, que hemos visto en Wii U. De hecho, en algunos momentos, no está ni dentro de "la media": texturas de cuestionable resolución, algunos escenarios vacíos, efectos gráficos pobres... Pero despliega 60 fotogramas por segundo en todo momento (en un único nivel del juego hemos visto algún bajón puntual), tanto en la televisión como en la pantalla del Gamepad. De hecho, siempre según Platinum Games, el motivo por el que el motor gráfico del juego no es más detallado es porque era imposible mantener ese "frame rate" de un modo estable introduciendo más detalle o efectos gráficos. Creednos, en condiciones normales, la acción no va a dejaros respiro como para fijaros.

Platinum ha planteado un original sistema de control que muestra en el televisor la acción desde fuera del vehículo, mientras que, en el Gamepad, podemos verlo todo desde la cabina. Además, podremos (y deberemos) inclinar el Gamepad en cualquier dirección para apuntar con precisión. Enemigos lejanos, puntos débiles en los jefes de final de fase, ítems "esquivos"... Será necesario cambiar de una panta-

ES POSIBLE DISFRUTARLO EN MODO COOPERATIVO: UN JUGADOR CONTROLA LA MIRA Y EL OTRO, EL VEHÍCULO

LO MEJOR

La curva de dificultad está perfectamente ajustada, el sistema de control con el Gamepad es todo un acierto y los caminos alternativos le dan muchísima vida a la aventura.

LO PEOR

Técnicamente, podría haber sido representado en Wii con muy pocas diferencias gráficas. Al principio, es complicado apuntar con el Gamepad. En el modo Arcade, no hay "continuaciones".

El malvado Andross volverá a plantar cara, y nunca mejor dicho, a Fox y sus amigos en esta nueva entrega de *Star Fox*.





El Landmaster es el rey de la nieve y el desierto. Al margen de su potencia de fuego, puede convertirse en Gravmaster y volar por unos segundos.



El control del Gyrowing es como el de un dron, e incluye a Direct-i, un simpático robot capaz de llevar grandes explosivos y de hackear sistemas.

Por **Lázaro Fernández** @MelonGasoil

lla a otra y mover el Gamepad para alcanzar la mayor puntuación y llegar de una pieza hasta Andross. Al principio, resulta algo complicado, pero, tras unas horas de juego, nos descubriremos apuntando con una precisión asombrosa casi sin mirar el Gamepad. Casi todos los objetivos del juego, secretos, caminos alternativos y jefes están planteados para hacer un uso intensivo de este peculiar sistema de control.

Un Star Fox "de los de siempre"

Si el motor gráfico del juego ha sido criticado, el desarrollo "clásico" que plantea *Star Fox Zero* no lo ha sido menos. Últimamente, estamos demasiado acostumbrados a las "experiencias cinematográficas", a los "paseos" de principio a fin de un juego y a los escenarios detalladísimos —por los que pasaremos una vez en nuestra vida— como para apreciar un auténtico "juegazo" cuando lo tenemos delante. *Star Fox Zero* plantea un desarrollo "noventero": posiciones fijas de enemigos, ranking de puntuaciones, medallas, caminos alternativos a escenarios dificilísimos, un modo entrenamiento "puntuado", jefes de final de fase, un sistema de control diferente para cada vehículo... Después de más de veinte horas de juego (y las que nos quedan), no se nos ocurre cómo las mecánicas de juego más "modernas" podrían mejorar lo logrado por Platinum Games.

Star Fox Zero tendrá sus detractores y, seamos sinceros, es un juego que podría haber funcionado de un modo muy similar en Wii, por ejemplo (salvo por el sistema de apuntado con el Gamepad), pero lo que está claro es que la creación de Platinum no responde a modas gráficas o jugables, no pretende ser recordado por sus novedosos efectos visuales y no sigue más tendencia que la que Nintendo le marca a cada uno de sus títulos: divertir al máximo a cualquier tipo de jugador.

Como guinda, están *Star Fox Guard*, de regalo en la edición limitada del juego, y la opción de usar los amiibo de Falco y Fox para desbloquear el Arwing Negro y el de SNES. Si te gustan los desafíos, los nuevos sistemas de control y, sobre todo, los juegos "de (y para) toda la vida", *Star Fox Zero* es para ti. ■



OPINIÓN

Nintendo y Platinum firman un título de corte clásico capaz de enganchar durante días a cualquier tipo de jugador. *Star Fox Zero* es difícil (tras el modo historia) y está repleto de secretos y elementos que lo hacen extremadamente rejugable. No es una maravilla técnica, pero no nos importa.

88

VUESTRA OPINIÓN

WEB Vodacixi

"Los gráficos ni son malos ni son feos. Lo que pasa es que, comparados con otros juegos de la consola, como Mario Kart 8, Xenoblade Chronicles X o Bayonetta 2..."

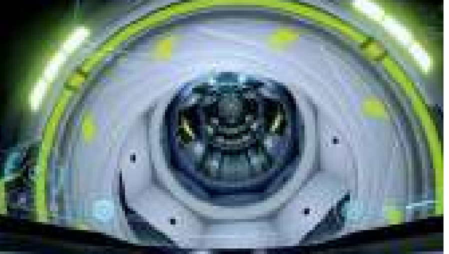
WEB Seburo

"Nintendo se arriesga para poder innovar y muchos sólo quieren más de lo mismo con mejores gráficos..."

Sobrevivir en gravedad cero, recuperando botellas de oxígeno para aguantar más tiempo, es nuestro principal objetivo.









La claustrofóbica ambientación, tanto visual como sonora, es uno de los puntos fuertes de *Adr1ft*. Con Oculus Rift, es mejor aún.

Adr1ft

SUPERVIVENCIA EN GRAVEDAD CERO

- **VERSIÓN ANALIZADA** PC
- **GÉNERO** Aventura
- **DESARROLLADOR** Three One Zero
- **DISTRIBUIDOR** 505 Games
- **JUGADORES** 1
- **IDIOMA TEXTOS** Castellano
- **IDIOMA VOCES** Inglés
- **FORMATO / PRECIO** Digital: 19,99€
- **LANZAMIENTO** Ya disponible
- **CONTENIDO** 12

Gravity nos contó en el cine una historia "similar" y, ahora, puedes vivirla en tu PC: tras un accidente, nuestra base espacial queda destruida y a nosotros nos tocará sobrevivir en gravedad cero para intentar regresar a la Tierra de una pieza. ¿Lo lograremos?
Con nuestro traje espacial averiado y las reservas de oxígeno menguando, *Adr1ft* propone una experiencia tan tensa como única. Como en otros llamados "walking simulators", aquí no hay acción, y tan sólo nos limitamos a avanzar, leer documentos y resolver puzles para descubrir qué ha pasado y, a la vez, regresar a casa. Pero aquí encontramos un pequeño giro que consigue que la experiencia de *Adr1ft* sea más juego y menos "simulador de paseo": el oxígeno.

Oxígeno contra el cronométro

Como en los viejos arcades de velocidad, debemos luchar contra el crono para llegar al siguiente "checkpoint", que aquí no es otra cosa que alcanzar una botella de oxígeno que nos permita llegar al siguiente puzle, a la siguiente puerta. Todo, con un control atípico para adaptarse a la ingravidez, y que nos permite rotar y propulsar nuestro traje para movernos por los restos de la estación espacial. Es una aventura que da para cinco horas de juego, intensas y asfixiantes, y que alcanza nuevas cotas si lo jugamos con el visor Oculus Rift. Con él puesto, se disparan hasta límites insospechados sensaciones como el vértigo, la tensión (escuchar el latido de nuestro corazón, la respiración...) o el simple hecho de flotar en gravedad cero, además de presentar cambios en el interfaz (los indicadores de oxígeno y demás aparecen mirando a la izquierda). Es una de las mejores experiencias disponibles en RV, aunque a algunas personas puede provocarles mal cuerpo. Si lo juegas sin el visor, también tiene su encanto.



OPINIÓN

Adr1ft es una experiencia intensa, que despliega todo su potencial con el visor de realidad virtual, ya que es capaz de llevarnos allí donde pocos o ninguno llegaremos: al espacio, a flotar sin gravedad. Sin el visor, mola, pero no tanto...

80

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC | PS3 | Xbox 360



Senran Kagura Estival Versus

VUELVE EL "VOLUPTUOSO'EM UP"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Marvelous

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1-10

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,99 €
Digital: 44,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Un fenómeno místico es la excusa perfecta para llevar a las shinobis más voluptuosas y famosas del mundo del videojuego a una veraniega isla, donde celebrarán un festival muy especial con las constantes habituales de la serie: muchas curvas, mucha "chicha" al aire y poca ropa. Sin olvidar el humor, presente en las abundantes secuencias de vídeo, tanto con el motor de juego como en plan "anime", que riegan cada uno de los ocho días que componen el festival. Como buen beat'em up, en cada día, nos espera una media de 5-7 combates, de unos diez minutos de duración, en los que los combos, las técnicas especiales, la subida de nivel y los momentos picantones —como ropa que se desintegra— son la salsa de los combates.

Veinticinco curvilíneas heroínas

En esta ocasión, tenemos a nuestro alcance un amplio elenco de personajes que elegir, cada uno con su propia arma, técnicas especiales e, incluso, transformaciones, lo que hace que *Estival Versus* sea rejugable. Su modo campaña puede hacerse corto, pero, por suerte, también incluye misiones especiales, con un nivel de dificultad más elevado que exige haber evolucionado a las luchadoras. Algunas imponen el personaje, mientras que, en otras, la elección es libre... aunque, en ambos casos, son los mayores desafíos del juego. Añade modo online para diez jugadores (como duelos a muerte o captura el sostén) e ingentes cantidades de prendas, vídeos y otros extras... y el resultado es un gran juego, si amas el "Ecchi". ■



OPINIÓN

Aunque adores los beat'em up, *Estival Versus* no es un juego para todos los públicos. Aparte de su barrera idiomática y su sencillo control, el abuso del toque picante puede chocar a algunos jugadores no familiarizados con el "Ecchi".

76

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMA 3DS



Mario y Sonic en los JJ.OO. de Río 2016

DOS LEYENDAS, A POR EL ORO

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
Sega

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,95 €

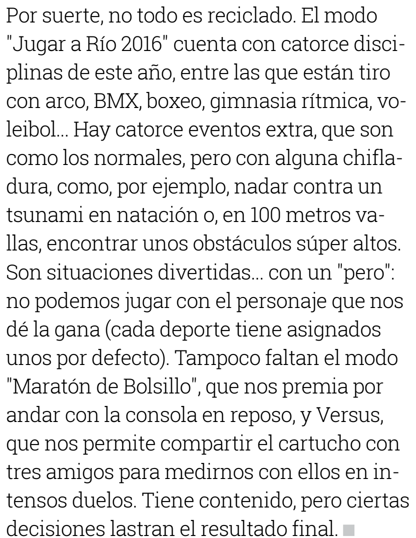
LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

La eterna rivalidad entre Mario y Sonic se dirime, una vez más, en el estadio olímpico, esta vez con un plantel de 40 personajes, repartidos en sendos grupos de veinte héroes y villanos por "mascota". *Río 2016*, además, ofrece un amplio abanico de modos, pruebas y opciones. Así, el modo "historia" para un jugador, llamado Aventuras en Río, que nos invita a elegir bando y a mejorar a nuestro Mii compitiendo en todo tipo de pruebas deportivas, con disciplinas vistas en *Mario y Sonic en los JJ.OO. de Londres 2012*. Superar las pruebas nos reporta dinero con el que comprar vestuario, mejorar estadísticas... Hay mucho desbloqueable, pero, pronto, se vuelve repetitivo.

Multijugador con un cartucho

Por suerte, no todo es reciclado. El modo "Jugar a Río 2016" cuenta con catorce disciplinas de este año, entre las que están tiro con arco, BMX, boxeo, gimnasia rítmica, voleibol... Hay catorce eventos extra, que son como los normales, pero con alguna chifladura, como, por ejemplo, nadar contra un tsunami en natación o, en 100 metros vallas, encontrar unos obstáculos súper altos. Son situaciones divertidas... con un "pero": no podemos jugar con el personaje que nos dé la gana (cada deporte tiene asignados unos por defecto). Tampoco faltan el modo "Maratón de Bolsillo", que nos premia por andar con la consola en reposo, y Versus, que nos permite compartir el cartucho con tres amigos para medirnos con ellos en intensos duelos. Tiene contenido, pero ciertas decisiones lastran el resultado final. ■



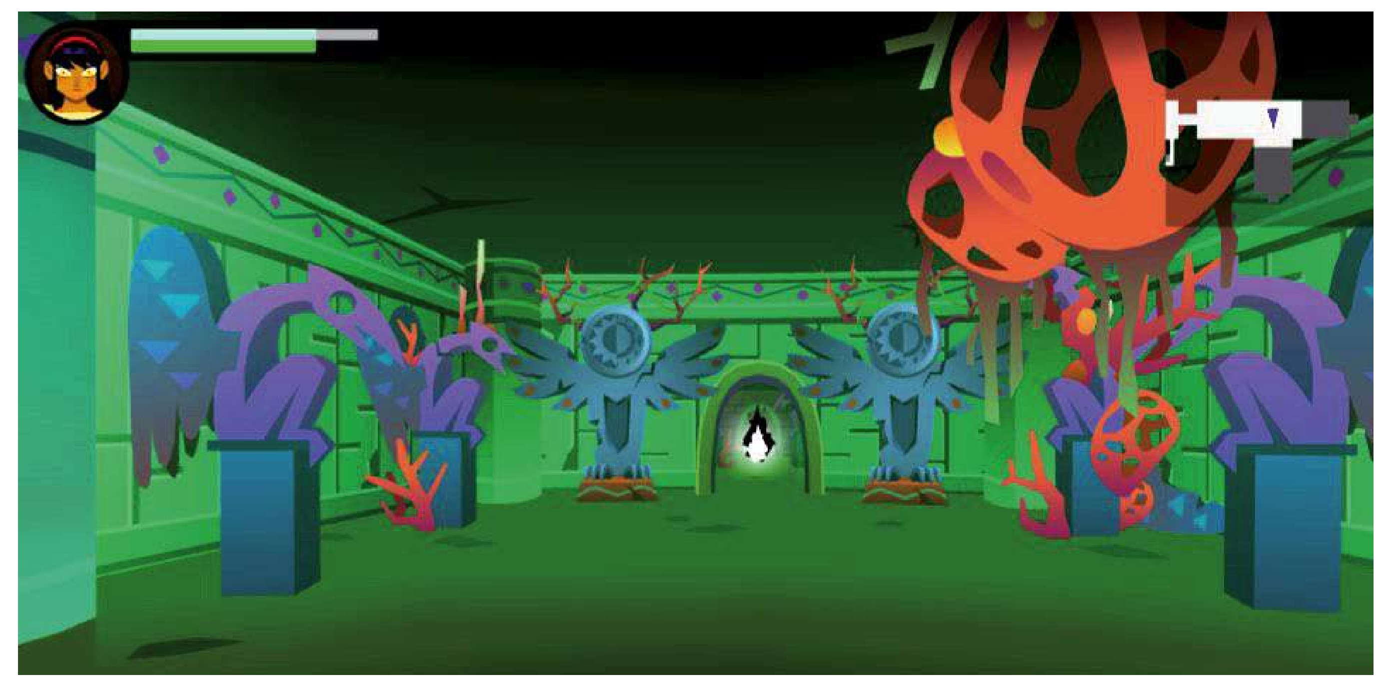
OPINIÓN

Un arcade deportivo como "los de antes", pero con el encanto de Mario y Sonic. Tiene contenido y algunas locuras brillantes, pero, en su conjunto, puede pecar de repetitivo y de no ofrecer demasiadas pruebas, y algunas son recicladas.

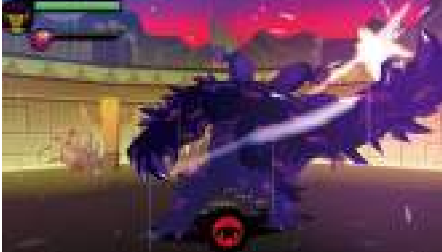
70

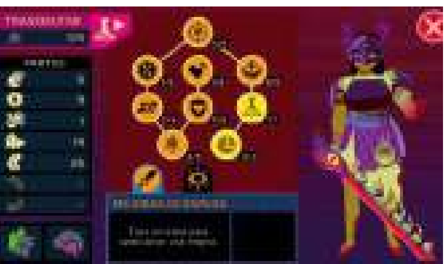
■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

■ En primera persona, exploramos retorcidas mazmorras, repletas de secretos y peligros... con cierto regusto a "metroidvania".









■ En *Severed*, "amputamos" trozos de los enemigos y los usamos para mejorar aspectos como la resistencia al daño.

Severed

DRAGONES Y MAZMORRAS CON SABOR A "GUACAMELEE!"

VERSIÓN ANALIZADA
PS Vita

GÉNERO
Acción / Rol

DESARROLLADOR
Drinkbox Studios

DISTRIBUIDOR
Drinkbox Studios

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Digital: 14,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

No se puede negar que Drinkbox Studios ha dejado su sello en cada juego que ha producido. *Mutant Blobs Attack!!!* y *Guacamelee!* exhibieron su toque aplicado a los plataformas 2D y "metroidvanias", respectivamente. Ahora, les toca a los dungeon crawlers. Y es que *Severed* es justo eso: un juego de acción y rol en primera persona en el que acompañamos a Sasha, una joven que despierta en un mundo de pesadilla con un brazo amputado y su familia desaparecida. Una extraña figura la insta a buscarlos y le entrega una espada "viva". Así arranca este exclusivo de Vita, que abraza las formas de los clásicos RPG de mazmorras, con un desarrollo ameno para los ajenos al género y un control que exprime su pantalla.

Cuando combatir es cosa de "tocamientos"

Navegamos por las mazmorras con el stick izquierdo, mientras que el resto de acciones se realizan tocando la pantalla, ya sea para interactuar con mecanismos para abrir puertas o combatir, realizando trazos en pantalla. Encadena unos cuantos ataques y entrarás en un modo "concentración" que, como adelanta el título del juego, ralentiza el tiempo y nos permite amputar extremidades de los enemigos. Estas extremidades, y otros menudillos que nos permiten crear lo que necesitamos, sirven para potenciar las habilidades de Sasha, ya sean de combate (más daño, resistencia...) o bien otras que vamos desbloqueando, como una máscara con el poder de "atontar" a los enemigos. Todo, en un desarrollo muy ameno, con guiños a *Metroid* (puertas que requieren una habilidad concreta, salas ocultas...), coleccionables, una colorista puesta en escena y una gran banda sonora, que culmina uno de esos títulos que, como te "pillen", no te sueltan en una larga temporada. Resulta muy adictivo. ■



OPINIÓN

Los que busquen un desafío, aquí no lo van a encontrar, porque el juego nos "ayuda": checkpoints frecuentes, morir supone volver con toda la vida... *Severed* no busca frustrar, sino divertir con un desarrollo variado y ameno... y lo consigue.

83

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One



Resident Evil 6

NO DIGA SURVIVAL HOR... ¡PAM, PAM!

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción / Survival horror

DESARROLLADOR
Capcom

DISTRIBUIDOR
Capcom

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Si buscas un survival puro, huye en dirección contraria, porque aquí vas a encontrar acción, acción y más acción. Divertida, eso sí, y con modos y campañas para aburrir hasta en cooperativo, que en PS4 y Xbox One luce aún mejor.

84

Criticado por muchos, considerado como la peor entrega por otros, lo cierto es que en su lanzamiento original *RE6* se ganó más palos que alabanzas, quizá porque la propia Capcom alimentó algo que no era cierto: el regreso al survival.
Al menos, ésa era la premisa que esperaba conseguir con dos de las cuatro campañas disponibles, la de Leon y la de Ada Wong, aunque, al final, los tiroteos al más puro estilo "hollywoodiense" fueron la norma en toda la aventura. Es una aventura que, aun con sus momentos mejorables, ofrece más contenido que ninguna otra entrega (además, incluye el DLC), así como una duración a prueba de bombas y un desarrollo divertido... si sabes a lo que vienes, claro.

Maquillando los defectos

Esta remasterización se mueve a 1080p y 60 fps, y deja un juego más fluido y vistoso. Eso no impide que haya texturas y efectos de luz que canten en momentos puntuales, pero, por regla general, luce bien. No tanto como para pasar por una de las producciones más punteras del momento, pero tampoco por un juego de la anterior generación.

¿Merece la pena si lo jugaste en PS3-360? Pues la verdad es que, salvo la mejora visual, poco o nada nuevo vas a encontrar. Parece un producto más bien pensado para fans de la serie y, en especial, de aquéllos que en su día no lo jugaron. Si estás en este último grupo, lo ideal es acercarse a *RE6* con una mente "abierta": es un juego de acción divertido que, aun con mecánicas añejas, entretiene en modo cooperativo, si bien está en las antípodas de los survival horror clásicos. ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMA PS Vita



Trillion: God of Destruction

ENTRENANDO, SE SUPERA TODO

VERSIÓN ANALIZADA
PS Vita

GÉNERO
Rol táctico

DESARROLLADOR
Compile Heart

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Su repetitivo esquema entrenamiento/combate trae aire fresco... pero también uno de sus mayores lastres, ya que puede no convencer a los fans del J-RPG táctico. Se trata de un título con buenas ideas, pero no todas funcionan.

66

Los creadores de *Hyperdimension Neptunia* se desmarcan con un J-RPG táctico atípico en muchos sentidos, que nos invita a enfrentarnos a un enemigo muy superior a nosotros, con un "trillón" de puntos de vida. ¿Superarás el desafío?
God of Destruction nos lleva al Inframundo, donde su máxima autoridad sucumbe ante Trillion, un enemigo de desmesurado poder. Y, justo cuando éste se disponía a destruir el Inframundo, se abre una posibilidad: entregar el alma de un "Overlord", o jefe inferior, a cambio de seguir teniendo una oportunidad de derrotar al poderoso enemigo.

Rol y táctica en dos tandas

A diferencia de otros J-RPG tácticos, la gracia aquí es que debemos entrenarnos y mejorar a nuestro personaje para enfrentarnos a Trillion. Así, de forma "semanal", debemos entrenar para mejorar nuestras aptitudes (fuerza, resistencia...), para después combatir contra un muñeco de entrenamiento —que nos permitirá aprender tácticas contra Trillion— y, a posteriori, enfrentarnos al enemigo sobre una rejilla, morir y empezar con otro Overlord que recibe nuestras habilidades. Es un esquema que se repite una y otra vez, y que de primeras frustra, porque apenas arañamos a Trillion. Todo está regado con toques de "visual novel" (extensas charlas con otros Overlords) e incluso de roguelike (hay mazmorras que debemos superar en unos turnos). El esquema es original, aunque no para todos los públicos, y menos aún al llegar en perfecto inglés... ■

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Splatoon REJUGADO

UN GRAN EJEMPLO DE CÓMO ENGORDAR UN JUEGO VÍA DLC

PLATAFORMA Wii U

ANALIZADO EN Hobby Consolas 287

NOTA 90

Hoy en día, lo normal es que una compañía lance un juego y, de forma escalonada, vaya añadiendo contenido. Nintendo optó por un camino "distinto" que, a pesar de las críticas iniciales, al final ha funcionado de maravilla.

Y es que *Splatoon*, el primer shooter online de la Gran N, se lanzó al mercado con un abanico de modos y opciones muy limitado, pero con la promesa de crecer en el tiempo, sin coste adicional. Así, un año después de su lanzamiento, encontramos un juego más robusto y completo, que, en algunas áreas, ha llegado a cuadruplicar su contenido. Y, repetimos, sin aplicar ningún coste adicional al jugador, algo impensable en los tiempos del DLC. Así, los cuatro mapas que hay en el disco se han convertido en dieciséis; al único modo de juego online (dominar el mayor territorio posible), se han sumado otros como Pintazonas (controlar zonas concretas del mapa), Pez dorado (controlar un arma y depositarla en un punto de la base enemiga) o Modo Torre (subirse a una plataforma móvil), sin olvidar opciones como crear partidas privadas, jugar en equipo con amigos o, incluso, ampliar el rango que podemos alcanzar en las partidas (S+) o poder llegar hasta el nivel 50.

SPLATOON HA SEGUIDO UN CAMINO INUSUAL: SALIÓ CON POCO CONTENIDO Y HA IDO CRECIENDO GRATUITAMENTE

Creciendo a lo alto y a lo ancho

Más allá de estos añadidos, *Splatoon* también ha incorporado gratis decenas de armas y accesorios para personalizar al personaje. Entre las armas, se han introducido rodillos, cubos de pintura y otras herramientas que modifican de forma considerable la forma de jugar, lo que, sumado a las numerosas prendas de ropa y accesorios —que nos otorgan distintas habilidades— expandieron aún más las tácticas.

Añade pequeños ajustes en armas y escenarios para lograr un equilibrio más justo, más canciones o los Festivales, en los que los jugadores eligen un bando en un tema (como el reciente Bob Esponja o Patricio) y compiten por alzarse ganadores acumulando victorias —en estos duelos, cambia la música, los escenarios son nocturnos y la pintura es de neón—, y el resultado es un título que ha sabido crecer y mantenerse vivo sin castigar "bolsillos"... ■

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO? SÍ

Imagina que has pagado 39,99 € por un juego y que, durante el primer año, ha recibido mucho contenido sin soltar ni un euro más. Un año después, el juego es distinto al que compraste. Pues no imagines, porque eso es *Splatoon*, un título al que merece la pena volver, tanto si lo compraste de salida como si no.



TODO EL DLC DE SPLATOON

Tras lanzar el juego, Nintendo se comprometió a mantenerlo vivo durante mucho tiempo... y, a día de hoy, aún lo sigue haciendo.



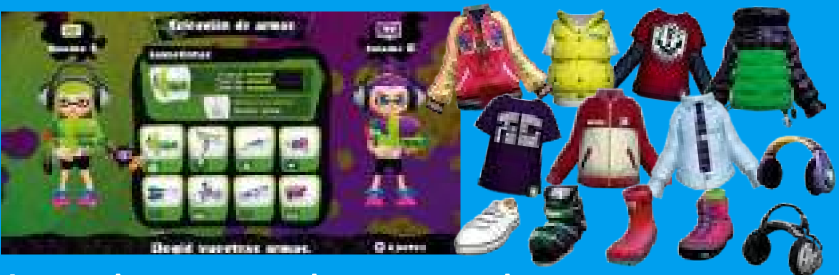
Armas

A través de diversas actualizaciones, Nintendo ha ido incorporando nuevas armas. El pasado mes de marzo, lanzó un nuevo paquete que añadía aún más variedad. Se han añadido rodillos, armas arrojadizas nuevas... Cada nuevo añadido ha ampliado las tácticas a la hora de jugar.



Escenarios

De los cuatro iniciales, se ha pasado a dieciséis. Algunos son amplios; otros, estrechos... También han sufrido cambios sobre la marcha, para eliminar fallos o no favorecer a ningún bando.



Accesorios, ropa y equipo, en general

Camisetas, gorras, auriculares, botas, zapatillas... Desde que se lanzó el juego, se han añadido más de 100 nuevos complementos, y cada uno nos da un habilidad extra (al estilo de las ventajas de *Call of Duty*). Algunos de estos complementos son obra de mangakas, como Masahiro Anbe.



Modos

Controlar zonas, portar un arma hasta un punto de la base enemiga o dominar una plataforma móvil son los modos añadidos vía DLC, junto con opciones como crear partidas privadas.



Amiibo

Las exitosas figuras de Nintendo son, en cierto modo, "DLC físicos", ya que, en el caso de *Splatoon*, desbloquean contenido. En concreto, cada figura desbloquea un total de veinte desafíos, que, al ser superados, nos reportan algo de dinero extra y determinados accesorios especiales.



Festivales Splatoon

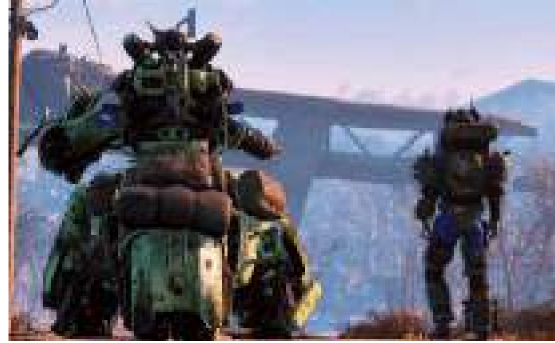
Se celebran en fines de semana concretos, y nos invitan a elegir bando y competir para acumular victorias. Los escenarios pasan a ser "de noche", con pintura de neón, música distinta...





Splatoon sigue recibiendo actualizaciones. La última, la 2.60, es de marzo de 2016 y corrige algunos fallos, equilibra ciertos niveles...





El pase de temporada da acceso a estos DLC y a todos los que llegarán en el futuro. Si os gusta *Fallout 4*, probablemente sea la mejor opción para ahorrar algo de dinero.

FALLOUT 4

PS4 | Xbox One | PC 9,99 € / 4,99 € 1,7 GB / 47,6 MB

Automatron / Wasteland Workshop

El juego de rol apocalíptico de Bethesda recibe sus dos primeros contenidos adicionales, con el tercero también a la vuelta de la esquina.

Durante estos meses, *Fallout 4* está ampliando notablemente sus posibilidades con DLC que aportan contenidos de lo más variados. El primero de ellos, *Automatron*, gira en torno a los robots. Incluye una nueva misión (para personajes de nivel 15, como mínimo), de unas cuatro horas de duración, en la que nos enfrentamos a la amenaza que ha desatado el misterioso Maquinista al liberar una horda de robots malignos en la Commonwealth. Pero lo mejor de *Automatron* es que nos abre un mundo de posibilidades con su editor de robots, en el que podemos construir y modificar a nuestro antojo a nuestros propios compañeros robóticos. De hecho, incluso es posible usar este editor para convertir a nuestro viejo amigo y mayordomo mecánico Codsworth en una máquina de matar armada hasta los dientes. Cuanto mejores sean las piezas que reunamos, más poderoso será el guardaespaldas robot que construyamos o modifiquemos. *Automatron* cuesta 9,99 €.

El segundo DLC, también ya disponible, lleva por nombre *Wasteland Workshop*. Su principal novedad es que nos permite crear y colocar trampas para atrapar a todo tipo de criaturas. Los seres capturados pueden ser domesticados para que hagan nuestro trabajo sucio, peleando contra quienes queramos. Además, este DLC también incluye nuevas opciones de diseño para los asentamientos, entre ellas iluminación de tubos catódicos, kits de rotulación y animales disecados. El precio de *Wasteland Workshop* es de 4,99 €.

Por otra parte, el tercer DLC se espera para mayo, y será aún más importante (y caro) que los dos primeros. *Far Harbor* nos llevará a Maine y nos presentará una nueva historia con mucho contenido. Os hablaremos más sobre él en esta sección, cuando esté disponible.

VALORACIÓN: **Tanto *Automatron* como *Wasteland Workshop* introducen nuevas características bastante atractivas, aunque el precio puede resultar un poco alto para lo que ofrecen.**

■ RISE OF THE TOMB RAIDER

El despertar de la fría oscuridad

■ Xbox One | PC | Xbox 360 ■ 9,99 € ■ 831 MB

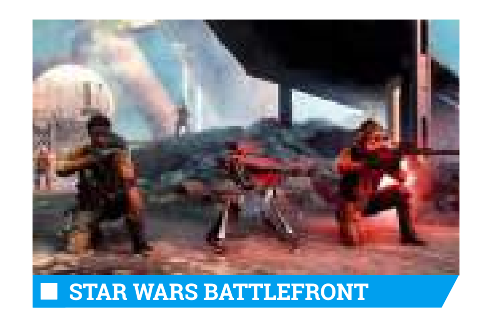
Ya os hablamos en su momento del anterior DLC (*Baba Yaga: El Templo de la Bruja*) y, ahora, Lara Croft protagoniza otra aventura más, que nos abre nuevas posibilidades de exploración. En *El despertar de la fría oscuridad*, la protagonista viaja a una instalación soviética sumida en una tormenta de nieve, una profunda oscuridad y, lo que es peor, una infección por un gas que ha convertido a los soldados de la Trinidad en zombis. Por algún motivo, este gas no afecta a las mujeres, lo cual es una ventaja para Lara... hasta cierto punto. Y es que, como podréis imaginar, estos nuevos y terroríficos enemigos nos ponen las cosas más difíciles.

VALORACIÓN: Otra interesante perspectiva de la acción y los puzles que tanto nos gustan. Eso sí, dura un suspiro, y no es que sea muy innovador.









■ STAR WARS BATTLEFRONT

Borde Exterior

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,99 €

Éste es el primero de los cuatro grandes DLC planeados para los próximos meses. Incluye nuevos mapas en las fábricas de Sullust y en el palacio de Jabba el Hutt en Tatooine, nuevos personajes jugables (Greedo y Nien Nunb), y el nuevo modo Escolta, en el que tenemos que transportar recursos valiosos.

VALORACIÓN: Nuevos contenidos que aumentan la diversión, pero es muy caro.



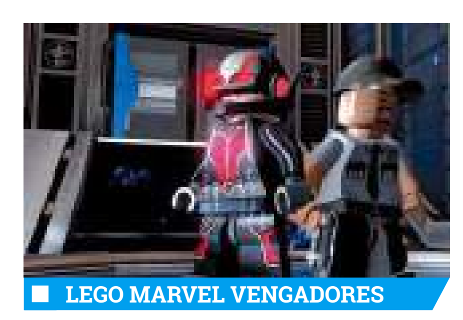
■ CALL OF DUTY: BLACK OPS III

Eclipse

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,49 € ■ 6,7 GB

Este segundo contenido descargable del exitoso shooter incluye cuatro nuevos mapas: Spire, Knockout, Verge y Rift. También trae un nuevo episodio de Zombis, en el que los personajes de Origins llegan a una isla tropical en la que los experimentos con el elemento 115 han creado horrores inconcebibles.

VALORACIÓN: Cuatro mapas y más zombis dejan diversión para rato... aunque es caro.



■ LEGO MARVEL VENGADORES

Paquete Ant-Man

■ PS4 | PS3 ■ Gratis ■ 143 MB

Este contenido es exclusivo de las versiones de PlayStation 4 y PlayStation 3, y, además, es gratuito. Está inspirado por la película de *Ant-Man*, que se estrenó el año pasado: incluye al hombre hormiga y a varios de sus aliados y enemigos como personajes jugables, así como un nivel basado en el filme.

VALORACIÓN: Si tenéis el juego en una PlayStation, descargadlo ya. ¡Es gratis!

SUNSET OVERDRIVE

LANZAMIENTO 28 de octubre de 2014 **ANALIZADO EN** HC 281 **NOTA** 90



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Mezclar acción y plataformas es algo que siempre se le ha dado muy bien a Insomniac Games. La muestra perfecta de ello es *Ratchet & Clank*, una saga que, precisamente, acaba de regresar por todo lo alto y que fue una evidente fuente de inspiración para *Sunset Overdrive*. Sus saltos y su estrambótico arsenal se llevaron a otro nivel, en forma de sandbox de sabor energético.

« Overcharge te da alas... y un arsenal para liar la marimorena »

S*unset Overdrive* se ha convertido en uno de mis juegos favoritos de esta generación, y éste es un buen momento para reivindicarlo, porque Microsoft lo acaba de regalar con Gold e Insomniac Games está en el candelero, por su gran reseteo de *Ratchet & Clank*.

Cuando se anunció en el E3 2013, lo que más llamó la atención fue que Insomniac Games, un estudio apegado históricamente a Sony (*Spyro the Dragon*, *Ratchet & Clank*, *Resistance*), desarrollara un juego en exclusiva para Microsoft. Reconozco que, de primeras, no me entusiasmó demasiado, pero, cuando Overcharge, la bebida energética en torno a la que pivota la historia, rozó mis labios, me enamoré de su afrutado sabor. Por suerte, no me convertí en un "colgado" como los que pululan por las calles de Sunset City y aún conservo el raciocinio para instaros a que os olvidéis de Red Bull, Monster, el zumo de naranja y demás agua de fregar. Como diría su simpática y desquiciada mascota Fizzie, bebed Overcharge*. Vuestro sistema inmunológico lo agradecerá sobremanera.

El heredero de Jet Set Radio

Aunque su originalidad le permite tener su propia idiosincrasia, *Sunset Overdrive* tiene reminiscencias de series como *Dead Rising*, *Crackdown* o *Tony Hawk*. Sin embargo, si hay una saga que se le parezca de verdad, es *Jet Set Radio*, tanto por la forma de moverse por el entorno, "grindando", como por el desenfadado y colorido apartado visual. Cambiad la pintura de los grafitis por el anaranjado líquido de Overcharge... y "voilà". La ensalada de plataformas y acción con la que el juego llena la boca del comensal es digna de una estrella Michelín. Si Insomniac la presentara en "Master Chef", le darían el delantal dorado sin pestañear. Por un lado, podemos movernos por una ciudad abierta sin tocar el suelo, deslizándonos y rebotando por barandillas, tejados, muros, quitamiedos, cables...

Por otro, disponemos de alocadísimas armas con las que darles un escarmiento a los mutantes, los robots, los humanos malosos y los jefes finales que pululan por la urbe: un lanzador de ositos explosivos, un disparador de vinilos, un aspersor de ácido, un dragón que escupe fuegos artificiales... El despiporre es ya máximo en Pelotón Caos, un modo cooperativo independiente con misiones para hasta ocho jugadores. Sumad al cóctel un chorro de humor y unas gotas de música cañera y tendréis la nueva Coca-Cola. ■

* Beba con responsabilidad. Contiene aromatizantes, estimulantes y fuertes efectos secundarios en forma de diversión, humor y roturas de la cuarta pared.

DARIUSBURST CHRONICLE SAVIOURS

LANZAMIENTO 8 de diciembre de 2015 **ANALIZADO EN** HC - **NOTA** -

« Jugar con él es volver a los salones recreativos »



ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

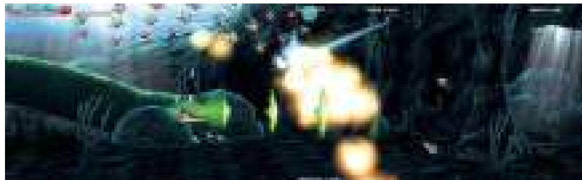
Prefiero no pensar en la cantidad de dinero que me he dejado en los salones recreativos y, más concretamente, con los "matamarcianos".

La saga *Darius*, con sus atractivos muebles multipantalla, su ambientación "marina" y sus memorables bandas sonoras, fue un imán para mi perdición. "Por suerte", la última recreativa de 2011, *DariusBurst Another Chronicle EX*, no llegó a España, lo que me permitió ahorrarme una pasta. Ese juego, revisado y ampliado, es la base de este *DB Chronicle Saviours*, que se lanzó para PS4 y Vita a finales del año pasado. Un motivo de alegría doble, no sólo porque me ha permitido jugar a una recreativa inédita para mí, sino porque, además, sus gráficos son, simplemente, espectaculares, incluso en PS Vita, sin olvidar los modos y los extras, que proporcionan infinitas horas de juego.

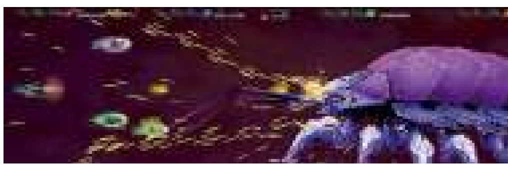
Inconfundible estilo clásico

Pese a que *DBCS* parte de un estilo de juego clásico, en el que no faltan "power ups", un arma "satélite", que podemos lanzar o utilizar como un disparo especial, o un planteamiento con diversas rutas de dificultad creciente, con imponentes jefes al final de cada nivel, lo cierto es que el juego ha sabido reinventarse, introduciendo novedades, como un modo Arcade EX, aún más difícil y con jefes exclusivos de las versiones domésticas, o un modo "misiones" con infinidad de nuevos retos, que hacen que siga siendo una delicia tras más de treinta horas, y sin perder nunca su sabor a recreativa. Jugar con él es como volver a los salones recreativos. ■









■ El formato panorámico de pantalla, con franjas negras, sigue presente en Vita y PS4 (donde también hay cooperativo para cuatro).

XENOBLADE CHRONICLES X

LANZAMIENTO 4 de diciembre de 2015 **ANALIZADO EN** HC 294 **NOTA** 93

« De los mejores juegos de rol que he jugado »



ROBERTO RUIZ ANDERSON
@Roberto_JRA

Después de más de 100 horas jugando, aún no llevo ni el 50% completado de este impresionante y colosal juego para Wii U. Y, sin embargo, le echaría otras 100 para llegar al 100%.

Por muchas horas que juegue, siempre encuentro cosas que me siguen sorprendiendo: nuevas misiones y personajes, localizaciones que aún no había descubierto o grandes enemigos a los que tumbar con mucho esfuerzo. Tengo que admitirlo: aunque el primer *Xenoblade* para la antigua Wii (y para New 3DS) me encantó, este *Xenoblade Chronicles X* me ha gustado aún más. No sólo tiene un mundo mucho más grande, sino que las cosas funcionan mejor en él. El sistema de misiones es una auténtica gozada, entre otras cosas porque son casi infinitas y están siempre disponibles para realizarlas en el orden que quiera (a diferencia de su predecesor). Completar sectores en el mapa del Gamepad (y aumentar, con ello, el porcentaje explorado del planeta Mira) me anima a seguir cumpliendo más misiones y realizar todo tipo de tareas.

Un imprescindible del rol

Ojalá todos los amantes del rol japonés le dieran una oportunidad a este gran juego, por el que, sin duda, vale la pena hacerse con la consola. No sólo su jugabilidad y su mundo son excelentes; también el contexto y el argumento le dan mucha personalidad. Pero sólo los más pacientes podrán valorarlo como se merece, pues también hay que reconocer que es un juego muy lento. Para mí, es parte de su atractivo, pero hay muchos tipos distintos de jugadores. ■





■ Pasarse la aventura principal es sólo el comienzo. Las misiones nos hacen profundizar mucho más en el mundo y sus personajes.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de marzo. Datos cedidos por GFK.

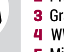
The Division no ha defraudado y se ha colado en lo más alto de una lista variada, pero casi atemporal, como se observa en la presencia de tres habituales del país como son *Call of Duty*, *FIFA* y *GTA*.

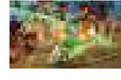




JUEGOS		
1	**Tom Clancy's The Division**	PS4
2	**Far Cry Primal**	PS4
3	**Pokkén Tournament**	Wii U
4	**Call of Duty: Black Ops III**	PS4
5	**FIFA 16**	PS4
6	**Grand Theft Auto V**	PS4
7	**Pokémon Mundo Megamisterioso**	3DS
8	**EA Sports UFC 2**	PS4
9	**Tom Clancy's The Division**	Xbox One
10	**Hyrule Warriors Legends**	3DS





PLATAFORMAS	
PS4	1 **Tom Clancy's The Division** 2 Far Cry Primal 3 Call of Duty: Black Ops III 4 FIFA 16 5 Grand Theft Auto V
Xbox One	1 **Tom Clancy's The Division** 2 Far Cry Primal 3 Grand Theft Auto V 4 Call of Duty: Black Ops III 5 Plants vs Zombies: GW 2
PS3	1 **FIFA 16** 2 Pro Evolution Soccer 2016 3 Grand Theft Auto V 4 WWE 2K16 5 Minecraft
Xbox 360	1 **FIFA 16** 2 Grand Theft Auto V 3 Minecraft 4 Pro Evolution Soccer 2016 5 WWE 2K16
Wii U	1 **Pokkén Tournament** 2 Zelda: Twilight Princess HD 3 Super Mario Maker 4 Super Mario 3D World 5 Super Smash Bros
3DS	1 **Pokémon Mundo Megam.** 2 Hyrule Warriors Legends 3 New Style Boutique 2 4 Mario Party: Island Tour 5 Animal Crossing: Happy...
PS Vita	1 **Minecraft** 2 FIFA 15 3 LEGO Marvel Vengadores 4 LEGO Marvel Super Heroes 5 Call of Duty: Blacks Ops Decl.
PC	1 **Tom Clancy's The Division** 2 Los Sims 4 3 Diablo III 4 Diablo III: Reaper of Souls 5 StarCraft II: Legacy of the Void

En **otros países**

JAPÓN

Del 28 de marzo al 3 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

Yokai Watch es un fenómeno en Japón, incluso cuando aparece en forma de "spin-off" estratégico, con sus personajes caracterizados como estrategas militares.

1. **Yokai Sangokushi** 3DS
2. Star Ocean V PS4
3. Dragon Quest Monsters J. 3DS
4. Dark Souls III PS4
5. Pokkén Tournament Wii U

REINO UNIDO

Del 27 de marzo al 2 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

Ubisoft es la protagonista indiscutible del momento en las islas británicas. *The Division* ha colocado, en un mes, la friolera de 440.000 copias físicas entre PS4 y One.

1. **The Division** PS4
2. The Division Xbox One
3. Far Cry Primal PS4
4. Far Cry Primal Xbox One
5. Grand Theft Auto V Xbox One

EE.UU.

Del 27 de marzo al 2 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

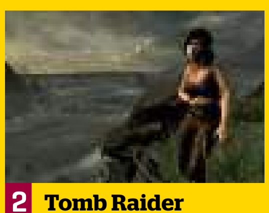
El béisbol es uno de los deportes más seguidos en Estados Unidos, y eso se ha dejado notar en las ventas de este exclusivo de PS4: 206.000 copias en su primera semana.

1. **MLB 16: The Show** PS4
2. The Division PS4
3. The Division Xbox One
4. Call of Duty: Black Ops III PS4
5. Gears of War Xbox One

VUESTROS **FAVORITOS**



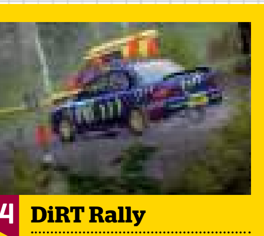
1 **Quantum Break**
Xbox One - PC



2 **Tomb Raider**
PS4 - One - PC - PS3 - 360



3 **Tom Clancy's The Division**
PS4 - Xbox One - PC

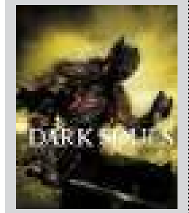


4 **DiRT Rally**
PS4 - Xbox One - PC



5 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**





	1	2	3	4	5
	Dark Souls III	**Ratchet & Clank**	**Pokkén Tournament**	**Quantum Break**	**EA Sports UFC 2**
	PS4 - Xbox One - PC	PS4	Wii U	Xbox One - PC	PS4 - Xbox One
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	95 / 100 *«Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente: ¡Bendito Miyazaki!»*	92 / 100 *«Diversión y acción a partes iguales en un deleite visual continuo con Ratchet y Clank»*	90 / 100 *«Un juego obligado para los amantes de Pokémon, con futuro en cuanto a torneos»*	90 / 100 *«Los combates enganchan lo suyo, y la historia es de lo mejor que hemos visto»*	80 / 100 *«Aún tiene margen de mejora, pero, en lo visua, impacta, y se ha pulido la jugabilidad»*
IGN Web líder en Reino Unido	9,5 / 10 *«Dark Souls 3 es un impactante viaje y la secuela que la saga realmente merecía»*	9 / 10 *«Coge a los personajes que nos enamoraron y los pone en su misión más maravillosa»*	8 / 10 *«Coge elementos de otros muchos juegos de lucha y los fusiona con acierto»*	8 / 10 *«Un shooter distinto en lo artístico, con buen argumento y grandes interpretaciones»*	6,4 / 10 *«Tiene habilidades técnicas, pero es muy rígido y no capta la esencia del deporte»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 *«Una maravillosa combinación de combates majestuosos y entornos increíbles»*	8,25 / 10 *«Sus explosiones y sus cohetes iluminan la pantalla como fuegos artificiales»*	7 / 10 *«Muy recomendable para fans de la saga, pero no tanto para otros usuarios»*	8,5 / 10 *«No es perfecto en su mezcla, pero su narrativa y su control merecen atención»*	8,5 / 10 *«Mejora a su predecesor en todos los aspectos en los que necesitaba hacerlo»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 *«Su viaje puede ser pedregoso, pero siempre hay un trono esperando al final»*	8 / 10 *«Un ejemplo de cómo reintroducir una saga clásica a una nueva generación»*	9 / 10 *«Es el juego de lucha que Pokémon merecía, tras una espera de veinte años»*	6 / 10 *«Tiene momentos interesantes, pero la historia es limitada y el diseño decepciona»*	7 / 10 *«Su mejoría respecto a su predecesor denota que la saga va por buen camino»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	9 / 10 *«Una cálida despedida para un viejo amigo que se va a ir a nuevos sitios donde pacer»*	- / 10 No disponible	6 / 10 *«Un experimento meditado en cuanto a accesibilidad... algo que es un problema»*	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	38 / 40	- / 40	34 / 40	- / 40	- / 40
NOTA MEDIA	**91**	**86**	**79**	**79**	**75**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



1 PS4

Horizon: Zero Dawn

La nueva saga de Guerrilla Games apunta alto con sus dinosaurios tecnológicos.

FECHA 2016-2017

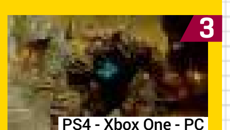


2 PS4

Uncharted 4

El tesoro definitivo de Naughty Dog refulge ya en el horizonte, dispuesto a vender consolas a manta.

FECHA 10 de mayo



3 PS4 - Xbox One - PC

Doom

Uno de los pioneros del shooter volverá con fuerza para llevarnos hasta el infierno a aniquilar demonios.

FECHA 15 de mayo



4 PS4 - Xbox One

Final Fantasy XV

Tras un desarrollo de diez años, la fantasía más ambiciosa de Square Enix tiene, por fin, fecha de salida.

FECHA 30 de septiembre



5 Xbox One

Gears of War 4

JD, el hijo de Marcus Fénix, será el protagonista de la gran baza de Xbox One para las próximas Navidades.

FECHA 11 de octubre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



6 Ori and the Blind Forest
Xbox One - PC



7 Grand Theft Auto V
PS4 - One - PC - PS3 - 360



8 Dark Souls III
PS4 - Xbox One - PC



9 The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Wii U



10 Alice Madness Returns
PS3 - Xbox 360 - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

DÚOS PLATAFORMEROS

Los saltos siempre han estado muy bien vistos en los videojuegos, y más si se ejecutan en comandita. No son pocas las parejas brincadoras que se han ganado nuestra simpatía.



10 Snow Bros

Adaptada a NES, Megadrive o Gameboy, esta recreativa causó furor en los años 90. En pantallas estáticas, los hermanos Nick y Tom debían esquivar a los enemigos que aparecían y convertirlos en bolas de nieve, para hacerlos rodar y poder estamparlos entre sí o contra alguna pared. Cada diez niveles, aparecía un jefe final. Y con secretos, niveles bonus...

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Toaplan
- **AÑO** 1990

9 Bubble Bobble

Lanzado en recreativas y adaptado a NES, Gameboy y diversos ordenadores de los años 80, este genial e influyente arcade marcó a toda una generación. Los pequeños dinosaurios Bub y Bob debían saltar y meter en burbujas a los numerosos enemigos que iban apareciendo a lo largo y ancho de escenarios de diseño laberíntico.

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Taito Corporation
- **AÑO** 1986

8 World of Illusion

Mickey Mouse y Donald Duck protagonizaron este mágico plataformas, en el que iban armados con un par de mantas mágicas. Se podía disfrutar en solitario, pero lo mejor era jugar con un amigo y cooperar para activar balancines o lanzarse cuerdas. Los 16 bits fueron gloriosos para la adaptación de licencias de Disney.

- **PLATAFORMA** Megadrive
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 15** 95

7 Ratchet & Clank

Uno de los dúos más queridos de la historia de PlayStation, el formado por Ratchet y Clank, ha vuelto por todo lo alto con una reinterpretación de su primera aventura para PS2. El lombax y el robot defectuoso de Insomniac Games han dejado patente, una vez más, su capacidad para sacar partido al armamento más alocado e hilarante.

- **PLATAFORMA** PS4
- **COMPAÑÍA** Insomniac Games
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 298** 92

6 Jak & Daxter Trilogy

Antes de dedicarse a las experiencias cinematográficas, Naughty Dog tuvo un gran desempeño en el género plataformero, primero con Crash Bandicoot y, más tarde, con el dúo Jak-Daxter. La trilogía protagonizada por este humano y esta comadreja en PS2 se remasterizó para PS3 y Vita. ¿Volverán algún día?

- **PLATAFORMA** PS3
- **COMPAÑÍA** Naughty Dog
- **AÑO** 2012



5
Contra

Hubo un tiempo en que Konami partía la pana en los salones recreativos, con juegos como éste, un plataformas de acción lateral en 2D, que saltó a NES, MSX y más. Los soldados Bill Rizer y Lance Bean, expertos en disparar contra todo lo que se moviera, eran los protagonistas de un título tan querido como difícil.

- **PLATAFORMA** Recreativas
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1987

4
Donkey Kong C. Tropical Freeze

Nació como un villano de recreativa, pero Donkey Kong se convirtió en toda una estrella en Super Nintendo, con la saga *Country*, donde compartía protagonismo con su hermano pequeño Diddy. Hace unos años, Retro Studios resucitó la saga con un gran resultado, con una entrega para Wii-3DS y otra, muy "gélida", para Wii U.

- **PLATAFORMA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Retro Studios
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 272** 93

3
Banjo-Kazooie

Para Rare, cualquier tiempo pasado fue mejor, y lo demuestra este dúo formado por un oso y un pájaro, que fue capaz de sorprender en una etapa en que *Super Mario 64* había revolucionado el género de las plataformas. La compañía británica mantuvo la licencia tras ser adquirida por Microsoft, pero ya nunca más volvió a ser lo que fue.

- **PLATAFORMA** Nintendo 64
- **COMPAÑÍA** Rare
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 84** 96

2
Sonic 2

La segunda entrega de *Sonic* introdujo al personaje de Tails, que podía ser manejado por la CPU o bien por un segundo jugador, algo que resultaba recomendable para poder superar las fases de bonus o ciertos jefes, como el de Metropolis Zone. La simbiosis entre el erizo azul y el zorro naranja fue tal que tuvieron una serie televisiva.

- **PLATAFORMA** Megadrive
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 14** 96

1
Super Mario 3D World

Si hay un dúo legendario en la historia del videojuego, ése es el formado por los hermanos Mario y Luigi, que han compartido todo tipo de peripecias: plataformeras, roleras, deportivas... Este juego es el único plataformas en 3D que, hasta la fecha, ha permitido verlos a los dos en pantalla al unísono.

- **PLATAFORMA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 269** 92

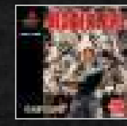
RESIDENT EVIL 20 20th ANNIVERSARY

Una CRONOLOGÍA repleta de sobresaltos

En veinte años, la saga sólo ha tenido ocho episodios principales (los siete numerados, contando *RE0*, y *Code Veronica*), aunque Capcom ha creado diversos "spin-off" que, a menudo, han introducido cambios de género y han servido para "engordar" la trama. También las remasterizaciones han ayudado a que la saga mantenga su popularidad.

* En cada juego, se indican sólo la fecha original y las plataformas en que salió de lanzamiento.

1996



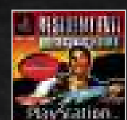
Resident Evil

Playstation
22-3-1996

Jill Valentine y Chris Redfield entraron por primera vez en la Mansión Spencer siguiendo la pista de un equipo de S.T.A.R.S. desaparecido...



1997



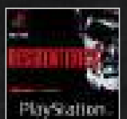
Resident Evil: Director's Cut

Playstation
23-9-1997

Capcom lanzó esta revisión, que eliminaba la censura y añadía algún modo extra (ítems y enemigos aparecían en otros sitios) y vestimentas.



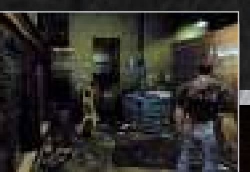
1998



Resident Evil 2

Playstation
21-1-1998

La segunda parte de la saga nos mostraba los efectos del Virus T en Raccoon City y estaba protagonizada por Leon S. Kennedy y Claire Redfield.



Resident Evil

Por Francisco Javier Cabal

Con más de 67 millones de copias vendidas entre todas sus entregas, es una de las series más influyentes del mundo del videojuego y la responsable máxima del éxito de un género: el survival horror.

20 años reinventando el terror

Para explicar el origen de la saga *Resident Evil* tenemos que remontarnos a 1989 y, más concretamente, a *Sweet Home*, un RPG de terror de Capcom para NES (también hubo película) que, desde una perspectiva aérea, se centraba en la colaboración entre cinco personajes para escapar de una mansión. Este primer juego, que nunca salió de Japón, fue una de las inspiraciones de Shinji Mikami a la hora de crear el primer *RE*, basándose en los escenarios y los puzles, además de otros detalles (como la famosa animación de las puertas al cambiar de estancia). Al comienzo del desarrollo, la intención era usar una vista en primera persona para el juego, pero Mikami desechó esta idea al probar *Alone in the Dark*, del que tomó "prestada" la perspectiva en tercera persona con cámaras fijas de la que hacía uso este clásico. También se inspiraría en las películas de George A. Romero para utilizar su ambientación y a los zombis como enemigos principales. Así, en diciembre de 1995, aprovechando el lanzamiento de *Street Fighter Zero*, se introdujo, a modo de extra, un primer vídeo de *Biohazard* (nombre de la saga en Japón), el cual desató una enorme expectación por el título. Y con razón...

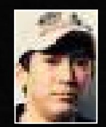
No diga Biohazard, diga...

En 1996, se produjo finalmente el lanzamiento de *Biohazard* en Japón, y fue un éxito inmediato que se repitió en el mercado americano y en el europeo, a los que llegó con un nuevo nombre, porque el original ya estaba registrado por un lamentable matamarcianos para MS-DOS. Como leeréis más adelante, la alternativa para Occidente fue *Resident Evil*.

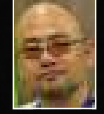
El éxito de ventas del primer juego se tradujo en una secuela, que llegaría un año más tarde. Con *RE2*, se potenciaron los aciertos del primer juego (puzles, exploración, sustos...), a los que se añadieron mejoras gráficas y jugables, manteniendo un desarrollo continuista. También incluía novedades, como dividir la aventura en dos discos, uno para cada miembro del dúo protagonista, que tomaban rutas distintas en la trama, aunque compartiendo la mayoría de las localizaciones. Y, con la nueva generación de consolas a punto de lanzarse »

Los MAESTROS del horror

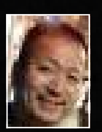
Aunque muchos de los creadores originales ya no están en Capcom, estos son algunos de las "culpables" de que *Resident Evil* sea, hoy por hoy, un referente de los juegos de terror:



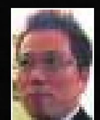
SHINJI MIKAMI
Creador de *Resident Evil*.



HIDEKI KAMIYA
Director de *RE2* y diseñador de *0*.



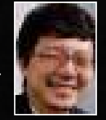
YOSHIKI OKAMOTO
Supervisor de *RE2* y *Code Veronica*.



YASUHISA KAWAMURA
Escritor de *RE3*, modo Mercenarios.



HIROYUKI KOBAYASHI
Programador de *RE* y productor de *RE4*.

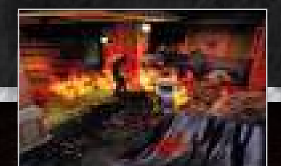


JUN TAKEUCHI
Productor de *RE5*, diseño de armas.

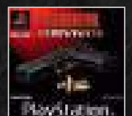
1999

Resident Evil 3: Nemesis
Playstation
22-9-1999

Jill Valentine intentaba escapar de Raccoon City mientras era perseguida por Némesis, la nueva —y resistente— arma de la corporación Umbrella.



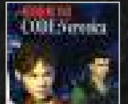
2000



Resident Evil Survivor
Playstation
27-1-2000

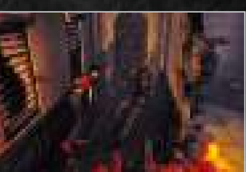
Un capítulo de la saga que se desarrollaba en primera persona, a modo de shooter, y en el que encarnábamos a Ark Thompson, un amigo de Leon.



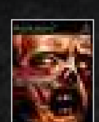


Resident Evil Code: Veronica
Dreamcast
3-2-2000

Claire era confinada por Umbrella en una isla y su hermano Chris acudía al rescate. Por primera vez, la saga abandonó los entornos prerrenderizados.

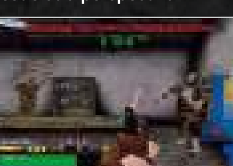


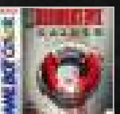
2001



Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica
Playstation 2
5-7-2001

Basado en una recreativa desarrollada por Namco, en este shooter recorríamos los escenarios de *Code Veronica* desde otra perspectiva.





Resident Evil Gaiden
Game Boy Color
14-12-2001

La única entrega para GBC nos llevó hasta un barco de investigación de Umbrella en el que Barry Burton trataba de rescatar a Leon S. Kennedy.



PROTOTIPOS... o lo que no llegó a ser

La saga también tiene rarezas en forma de prototipos de entregas que no llegaron a cuajar o que, en otros casos, difieren del resultado final que conocemos. Algunos de estos prototipos han contado con personajes, enemigos y zonas que han sido desechados. Éstos son algunos de los que se han hecho públicos:

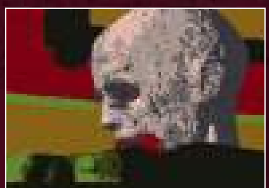
RESIDENT EVIL 2





Plataforma: PlayStation
Se usaron localizaciones que no aparecen en el juego final, además de una nueva protagonista, Elza Walker.

RESIDENT EVIL

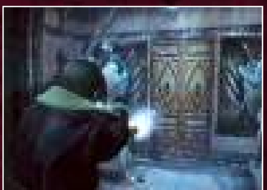
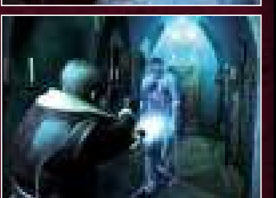
Plataforma: Game Boy
Capcom encargó a HotGen Studios una conversión del primer juego de la serie. Se desechó al 90% del desarrollo.

RESIDENT EVIL 0




Plataforma: Nintendo 64
La versión de N64 era casi idéntica a lo que vimos en GC, pero con menos polígonos y escenarios sin tanto detalle.

RESIDENT EVIL 4

Plataforma: GameCube
Alejado de lo que al final fue, presentaba a Leon sufriendo alucinaciones y perseguido por un enemigo con gancho.

» (Dreamcast ya había llegado a Japón), quedaba un último capítulo para PSOne, a modo de despedida. *RE3* se desarrollaba, argumentalmente, en las veinticuatro horas previas a los hechos de *RE2*, por lo que muchos acontecimientos que ocurren en ambos están conectados para darle continuidad a la trama. También introdujo un nuevo enemigo, que dio título al juego (Némesis) y que se encargaría de agobiarnos y perseguirnos durante toda la aventura. Se rumoreó que este capítulo no estaba previsto como una entrega numerada de la saga, sino como un "spin-off" de la misma, pero, a raíz de un supuesto acuerdo con Sony que obligaba a Capcom a lanzar la tercera parte de *RE* en PSOne, se tuvieron que cambiar los planes para *Code: Veronica*, que originalmente estaba pensado como tercer capítulo. Este rumor nunca se confirmó...

Viendo la dimensión que comenzaba a tomar la franquicia, Capcom creó la división Capcom Production Studio 4 y promocionó a Shinji Mikami, poniéndolo al frente del mismo. Este grupo se encargaría del futuro de la saga y de otros nuevos desarrollos. Su primer trabajo en la saga fue *RE Code: Veronica*, que supuso una notable evolución gráfica, al abandonar los escenarios prerrenderizados para utilizar entornos 3D y modelos más detallados, todo ello respaldado por la potencia de Dreamcast, el hardware más potente del momento. Paralelamente, Capcom negociaba con Nintendo la cesión de la licencia *Zelda* a Flagship, un estudio dependiente de Capcom, para desarrollar juegos de esa saga. La cesión produjo un acercamiento entre las dos compañías, que se materializó en un acuerdo que llevó la saga *RE* en exclusiva a GameCube, comenzando por un remake del primer *RE*.

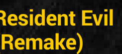
Reinventando el mito

Capcom afrontó este remake como si fuera un juego nuevo, y lo dotó de gráficos rediseñados, nuevos objetos y zonas adicionales para la mansión. También la precuela de la saga, *RE0*, que había estado planificada anteriormente para Nintendo 64, terminaría saltando a GC. Mientras tanto, y a pesar de la exclusividad, Capcom continuó desarrollando entregas paralelas de la saga para PS2, la consola más vendida en aquellos tiempos. Así, asistimos al nacimiento de destacadas subseries, como *RE Outbreak*, con juego online por primera vez, o *Survivor*, orientada a los disparos. Pero, a pesar de las excelentes críticas que cosecharon tanto el remake de GC como la precuela, sus bajas ventas (en parte, por la elección de la plataforma) influyeron para que Mikami decidiera dar un giro a la saga. Así, después de un difícil desarrollo que contó con varios prototipos jugables (uno de ellos terminó siendo *Devil May Cry*), se publicaría *RE4*, que supuso la evolución más importante de la serie, al introducir varias novedades, como el uso de una nueva perspectiva que nos obligaba a ser más precisos a la hora de disparar, o los quick time events para superar algunas secuencias. Estos cambios sentaron las nuevas bases para los siguientes episodios, haciendo que *RE* tendiera más a la acción, sin olvidar la exploración y la ambientación terrorífica.

Quizá sus modestas ventas, y otros deslices de Capcom, propiciaron una reestructuración dentro de la compañía, que, como resultado, supuso el cierre de algunos estudios, como Clover Studios (antes Capcom Production Studio 4). Shinji Mikami abandonó Capcom y la saga pasaría a manos de Jun Takeuchi, »



2002



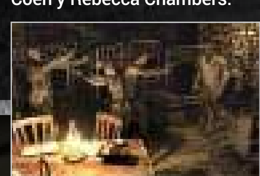
Resident Evil (Remake)
GameCube
22-3-2002

La exclusividad de la saga en GC dejó este remake repleto de novedades, con gráficos más pulidos y un regreso a los entornos prerrenderizados.



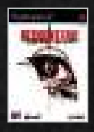
Resident Evil Zero
GameCube
12-12-2002

Esta precuela contaba el inicio de la saga y nos permitía cambiar en cualquier momento entre los protagonistas, Billy Coen y Rebecca Chambers.





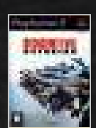
2003



Resident Evil: Dead Aim
Playstation 2
13-2-2003

Nueva variante de la subsaga *Survivor*, en la que podíamos alternar entre primera y tercera persona. El protagonista era el agente Bruce McGivern.





Resident Evil Outbreak
Playstation 2
11-12-2003

La primera entrega con online llegó capada a Europa (la CPU controlaba a los personajes). Elegíamos entre ocho civiles para huir de Raccoon.





2004



Resident Evil Outbreak File #2
Playstation 2
9-9-2004

Continuación directa del anterior título de esta subtrama que, esta ocasión, si contó con modo online. No introdujo nuevos protagonistas.



CURIOSIDADES de la saga

1 EN LA ISLA DONDE SE DESARROLLA CODE VERONICA debían de andar algo desesperados, pues no hay ni un zombi femenino (algo que también ocurre en el primer *RE* y su remake).

2 LA ÚNICA CONSOLA donde se puede jugar a todos los capítulos numerados de la saga hasta el momento es Playstation 3.



3 EXISTE UNA VERSIÓN DE RE2 poco conocida desarrollada para una consola de Tyger, llamada Game.com.

4 A HIROYUKI KOBAYASHI, responsable de algunos capítulos de la saga, paradójicamente, no le gusta el género del terror.

5 CAPCOM OCULTÓ EN LOS TÍTULOS DE CRÉDITO, tras pseudónimos, los nombres de los actores que aparecían en la intro del primer *RE*, porque no quería hacerles promoción...

6 ... Y, AUN ASÍ, AÑOS MÁS TARDE se supo quién encarnó a Albert Wesker en el primer *RE*: Sergio Jones Alarcón, quien ha participado en series como "Los vigilantes de la playa".



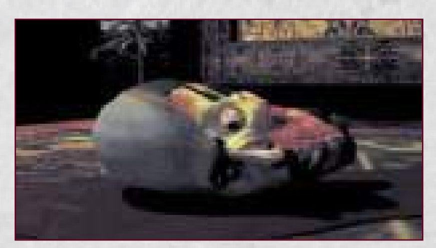
7 AL EQUIPO DE *RE* LE DEBE DE ENCANTAR INDIANA JONES Y EL ARCA PERDIDA, ya que la escena de la roca gigante que nos persigue se repite en dos juegos (*RE* y *RE4*).

8 LA SAGA ACUMULA HASTA OCHO RÉCORDS GUINNESS, entre ellos el de juego de acción-aventura con más novelas y el de juego con más escenas cinematográficas.

9 MIKAMI DEBE ESTAR ENAMORADO DE NUESTRO PAÍS, pues *The Evil Within* estuvo a punto ambientarse en España. Finalmente, se descartó la ubicación, pero el protagonista mantuvo su nombre (Sebastián Castellanos).

10 AUNQUE RE SE CENSURÓ EN EE.UU. Y EUROPA, la versión *Director's Cut*, que se publicó un año más tarde, llegó "íntegra".

11 ENTRE LOS TRAJES INCLUIDOS COMO EXTRAS EN RE3, uno nos daba la apariencia de Regina, la "protagonista de *Dino Crisis*, el otro gran "survival" de Capcom.



12 EL ÚNICO JUEGO DE LA SAGA que ha llegado en primer lugar a Europa es *Resident Evil Gaiden*, para Gameboy Color.

13 MUCHO ANTES DE DESARROLLAR RESIDENT EVIL 4, un equipo de Capcom viajó a España para estudiar la arquitectura de los castillos medievales, que, al final, se acabó aplicando al primer *Devil May Cry* y a *RE4*.

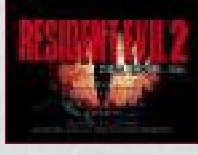
14 SI NOS FIJAMOS EN LOS POLICÍAS que escoltan a Leon al principio del juego (y que acaban en la hoguera), llevan los uniformes españoles de la época en la que fue lanzado.

15 EN NINGUNA ENTREGA DE *RE* vemos a niños o bebés zombis, aunque, en un prototipo de *RE4* y en películas, sí aparecen.

16 LA SAGA HA VENDIDO más de 67 millones de copias. De todas las entregas, *Resident Evil 5* es la más vendida, con 8,66 millones de copias, según el portal VG Chartz.

17 APROXIMADAMENTE SIETE MESES DESPUÉS del lanzamiento de *RE2* para PSOne, se publicó en Japón y EE.UU. una nueva versión con soporte para el Dual Shock.

18 LA BASE EN LA ANTÁRTIDA de *Resident Evil Code: Veronica* está inspirada en la película "La Cosa", de John Carpenter.



19 EL NOMBRE DEL JUEGO EN EE.UU. Y EUROPA, *Resident Evil*, proviene de un concurso interno que organizó Capcom USA, ya que era imposible usar el nombre japonés, *Biohazard*, por estar ya registrado.

20 HAY UNA BEBIDA ENERGÉTICA en Japón y EE.UU. llamada antídoto de T-Virus.

21 MIKAMI DECLARÓ QUE RE4 tenía más partes de acción a causa de las bajas ventas del remake de *RE* para GameCube.

22 TAMBIÉN MIKAMI DIJO: "Me cortaré la cabeza antes de que *RE4* salga en PS2", y todos sabemos cómo acabó la historia.

23 VARIAS DE LAS HABITACIONES DE LA MANSIÓN del primer *RE* se inspiran en la novela de Stephen King "El resplandor".

24 POR AHORA, EXISTEN TRECE TIPOS DE VIRUS en la saga *Resident Evil*, de los que el más famoso es el Virus T.

25 LAS PLANTAS MEDICINALES, según el argumento de la saga, sólo crecen en Raccoon City, pero han aparecido en todas las localizaciones de los juegos (España, África...).

26 LA VERSIÓN DE SATURN DE RE se publicó un año después del original e incluye curiosidades como, por ejemplo, ver a Albert Wesker convertido en zombi.



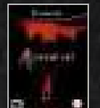
27 EL ACTOR J.J. SONNY CHIBA ("A todo gas: Tokyo Race", "Kill Bill"...) participó en una obra de teatro de *RE*, en Japón, encarnando a un rector de universidad.

28 CAPCOM RECIBIÓ ACUSACIONES DE RACISMO de varios sectores a causa de *RE5*, ya que los enemigos son de raza negra.

29 EN RESIDENT EVIL 3, EL DISEÑO DE NÉMESIS está inspirado en Chatterer, un cenobita de la película "Hellraiser".

30 EN EL MODO MERCENARIOS DE RE6, es posible visitar un salón recreativo que cuenta con varios éxitos de Capcom, como *Ghosts'n Goblins* o *Star Gladiator*, aunque ninguno de ellos está en formato jugable.

2005



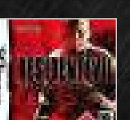
Resident Evil 4

GameCube
11-1-2005

Leon viajaba a España para rescatar a la hija del presidente de Estados Unidos. Fue una aventura que redefinió los cimientos jugables de la saga.



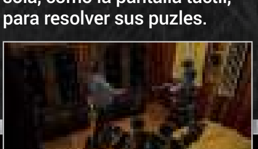
2006

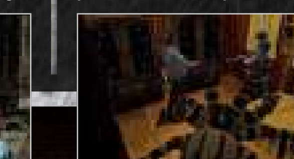


Resident Evil: Deadly Silence

Nintendo DS
7-2-2006

Versión del primer juego de la saga para NDS, que permitió utilizar el hardware de la consola, como la pantalla táctil, para resolver sus puzles.





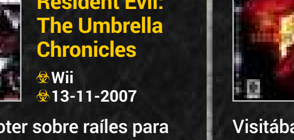
2007



Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Wii
13-11-2007

Un shooter sobre raíles para Wii que nos presentaba varios hechos clave de la saga... pero desde la perspectiva de la corporación Umbrella.





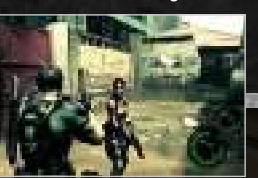
2009

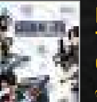


Resident Evil 5

PS3 Y Xbox 360
5-3-2009

Visitábamos África con Chris Redfield y Sheva Alomar en un giro hacia la acción aún más acentuado. Es el capítulo más vendido de la saga.





Resident Evil: The Darkside Chronicles

Wii
17-11-2009

Continuación del shooter sobre raíles para Wii, que nos aclaraba sucesos ocurridos en algunos juegos anteriores, como *RE2* o *Code Veronica*.



BIOHAZARD (o cuando la marca no sale de Japón)

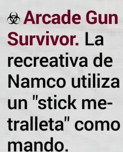
La popularidad de la saga en Japón es tal que cuenta con infinidad de experiencias y artículos basados en ella. Restaurantes, obras de teatro, réplicas de armas de Airsoft y otros elementos demuestran que *Biohazard*, como se la conoce allí, es más que un videojuego y forma parte de la cultura nipona. Aquí, algunos ejemplos...



Biohazard Revival Selection. Un recopilatorio de *RE4* y *Code Veronica* en formato físico para PS3.



Biohazard Chronicles HD. Versión en disco de las remasterizaciones de los shooters de Wii para PS3.



Arcade Gun Survivor. La recreativa de Namco utiliza un "stick metralleta" como mando.



Obra de teatro. Ambientada en una universidad, sólo se puede ver ya en DVD.



Atracciones. En el parque Universal Studios de Japón está esta atracción, Biohazard: The Escape.







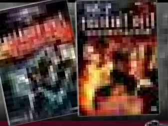
El café Biohazard. Decorado con elementos de la saga, sirve platos inspirados en ella.

Maletín 5º aniversario. Una limitada edición que encierra los primeros juegos de la saga.

Pachislot. Tampoco faltan las máquinas "tragaperras", con vídeos de la saga.

MÁS ALLA del videojuego

La saga ha crecido al margen de los videojuegos en otros medios de entretenimiento, objetos de coleccionismo...



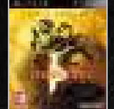
PELÍCULAS Explican o hasta amplían la trama de los juegos.



RÉPLICAS Son de Airsoft y se basan en las armas de los protagonistas.



LIBROS Y mangas. Amplían el universo de *RE* y explican ciertos sucesos.



MANDOS Diseñados con el juego en mente... o que explotan algún rasgo.

» quien dirigió *RE5*. Éste apenas se alejó de la jugabilidad vista en *RE4*, pero con una evidente mejora gráfica y una novedad: el juego cooperativo, tanto a pantalla partida como online, que permitía disfrutar de toda la aventura con otro jugador. Lamentablemente, Takeuchi se centró demasiado en la acción, dejando en un segundo plano el terror y la exploración, lo que provocó protestas de los fans, al continuar alejándose de las bases tradicionales de la saga. Quizá, a causa de estas quejas, nació el "spin-off" *RE Revelations*, con más énfasis en el terror. Con el lanzamiento de *RE6*, Capcom trató de reconducir la situación, estructurando el juego de una manera diferente. Así, dividió el argumento en varias tramas, y en cada una de ellas potenció un estilo de juego diferente, desde el terror a la acción o el sigilo. Además, añadió gran cantidad de escenas cinematográficas muy espectaculares, que servían para enlazar los capítulos. Aun siendo un juego notable, parte de la crítica y los fans más puristas no terminaron de entender esta nueva propuesta y se "cebaron" con él...

¿Volviendo a los orígenes?

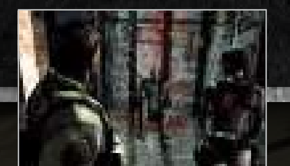
Tras *RE6*, Capcom comenzó a remasterizar anteriores entregas en formato digital y, entre medias, lanzó *Revelations 2*, nueva entrega de esta subsaga, que se comercializó por episodios con carácter semanal, como si fuera una serie de televisión y que, aunque no aportaba novedades jugables, desveló bastantes incógnitas sobre algunos personajes de la saga.

Y, así, llegamos a 2016, año en el que se van a publicar remasterizaciones de *RE4*, *5* y *6*, y *Umbrella Corps*, un shooter en tercera persona orientado al competitivo online. No sabemos si *RE7* (que quizá se desvele en el E3) volverá a sus orígenes o si abrazará nuevas tecnologías, como la realidad virtual, para renovar sus sustos. Lo que sí tenemos claro es que esta historia de terror no termina aquí. ■

2010

Resident Evil 5: Gold Edition
PS3 y Xbox 360
18-2-2010

Reedición del quinto capítulo que incluyó todo los contenidos descargables publicados (y, en PS3, control compatible con Move), sin más añadidos.



2011

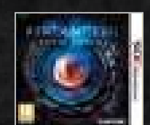


RE: The Mercenaries 3D
3DS
2-6-2011

Basado en el modo Mercenarios de *RE4* y *RE5*, nuestro objetivo era eliminar enemigos para ganar tiempo y, así, lograr una mayor puntuación.

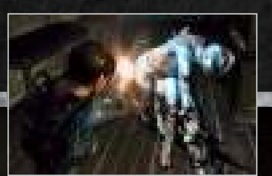


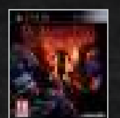
2012



Resident Evil Revelations
3DS
26-1-2012

Presentado con el formato de una serie televisiva, en esta ocasión, visitábamos el crucero Queen Zenobia, con Jill intentando rescatar a Chris.

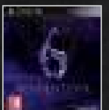




Resident Evil: Operation Raccoon City
PS3, 360 y PC
20-3-2012

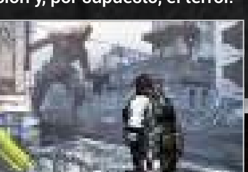
Un "spin-off" de la saga que se desarrollaba a la par que *RE2*. Intentábamos recuperar el Virus G como integrantes de un equipo de élite de Umbrella.





Resident Evil 6
PS3, 360 y PC
2-10-2012

Este capítulo, protagonizado por hasta siete personajes, mezcló varios géneros que incluían la acción, la exploración y, por supuesto, el terror.



Hablamos con... **HIDEYUKI KOBAYASHI**

« La versión comercializada de Resident Evil 4 fue la cuarta versión del juego »

BIO

Nacido en Nagoya (Japón), en 1972, se graduó en la Universidad de Chukyo en 1995, año en el que entró a trabajar en Capcom. Su primer puesto fue como programador de *RE*, saga en la que ha estado muy involucrado, trabajando en varias entregas. Además, ha participado en juegos como *Devil May Cry*, *Dino Crisis* o *Dragon's Dogma*. También ha ejercido de supervisor en películas de la saga *RE* (tanto de imagen real como de CG) y en la obra de teatro.

Como programador del primer *Resident Evil* para PSOne, ¿hay alguna anécdota que recuerdes especialmente? ¿Cuál fue la principal limitación a la hora de programar el juego?
Resident Evil fue mi primer proyecto después de unirme a Capcom y tuve mucha presión formando parte de ese equipo, pero lo disfruté mucho y recuerdo con cariño aquellos días tan largos discutiendo con el equipo (risas). Lo más desafiante del proyecto fue equilibrar la dificultad: nos llevó mucho tiempo conseguirlo.

En las entregas en las que has participado, ¿hay algún aspecto jugable o mecánica que hayas tenido que abandonar por ser demasiado ambicioso o difícil de implementar?
Para la versión original de *Resident Evil* para Playstation, empezamos contando con tres protagonistas, en lugar de los dos que hay en el juego final. Para adaptarnos a esta situación, había más edificaciones en la mansión, pero, cuando lo redujimos a dos personajes, tuvimos que recortar partes y cambiar cosas para lograr que funcionase.

"EN LA VERSIÓN ORIGINAL DE RESIDENT EVIL PARA PLAYSTATION, EMPEZAMOS CONTANDO CON TRES PROTAGONISTAS"

Cuando Capcom mostró por primera vez *RE4*, era un juego muy distinto. En el vídeo se veía una versión muy cuidada que, al final, se descartó. ¿Hay alguna posibilidad de que veamos alguna de sus características, como el enemigo conocido como "Hookman", en alguna futura entrega?
La versión comercializada de *RE4* fue la cuarta versión del juego a nivel interno. Hubo tres versiones anteriores repletas de detalles que nunca han visto la luz y que, probablemente, nunca lo harán...

¿Estás involucrado en el remake de *Resident Evil 2*? ¿Qué tipo de mejoras, además de las gráficas, podemos esperar de este capítulo?
Desafortunadamente, no puedo responderos a esta pregunta, pues no estoy en el equipo que se encarga del remake de *RE2*.

Nos encantaron ambos *Resident Evil Outbreak* y su pionera experiencia de juego online cooperativo. Ahora que los modos online son algo normal, ¿tiene alguna posibilidad de regresar?
Traer de vuelta esa serie es algo que surge de vez en cuando, pero aún no hemos sido capaces de tomar una decisión al respecto.

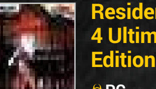
En los últimos capítulos, se ha apostado más por la acción y menos por el survival horror. ¿Crees que, en el futuro, la serie volverá a sus raíces?
¡Tendremos que esperar para ver lo que nos depara el futuro!

Casi todos los capítulos principales se han remasterizado —o están en ello— para las máquinas actuales. Todos, menos *RE3* y *Code Veronica*. ¿Hay planes para remasterizarlos?
Por ahora, no hay planes para esos dos títulos, pero, si vemos que hay suficiente demanda, podría ser posible.

Hemos probado la demo de realidad virtual *Kitchen*, de Capcom. ¿Qué piensas de la realidad virtual? ¿Podemos esperar algo de *Resident Evil* para ella?
Siendo honesto, la RV no es algo en lo que esté involucrado en estos momentos.

¿Estás implicado en el desarrollo de la nueva película de animación? Si es así, ¿nos podrías adelantar algún detalle de su argumento?
Leon tendrá un papel importante y veremos cómo Chris hará su primera aparición en las películas de animación CG. Además, podremos ver a Rebecca con un aspecto más adulto, así que podéis esperarla con impaciencia.

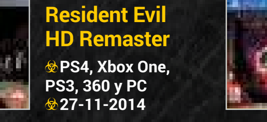
2014



Resident Evil 4 Ultimate HD Edition
PC
27-2-2014

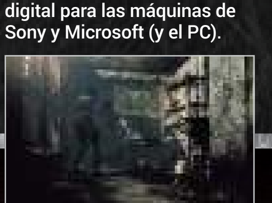
Remasterización del cuarto capítulo de la saga para PC, con nuevas texturas en alta definición para los personajes y para los escenarios.





Resident Evil HD Remaster
PS4, Xbox One, PS3, 360 y PC
27-11-2014

Revisión del remake lanzado originalmente para GC y que a Europa llegó sólo en formato digital para las máquinas de Sony y Microsoft (y el PC).

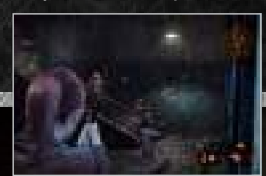


2015

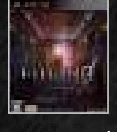


Resident Evil Revelations 2
PS4, PS3, 360, One y PC
24-2-2015

Situado entre *RE5* y *RE6*, cuenta la historia, por capítulos, de Claire Redfield y Moira Burton, por un lado, y la de Barry Burton y Natalia Korda, por otro.



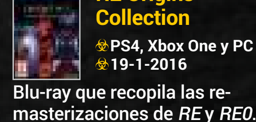
2016



Resident Evil 0 HD Remaster
PS4, Xbox One, PS3, 360 y PC
19-1-2016

La remasterización del otro, hasta ahora, exclusivo de GC y que sólo se distribuyó digitalmente, con nuevos trajes y el llamado modo Wesker.





RE Origins Collection
PS4, Xbox One y PC
19-1-2016

Blu-ray que recopila las remasterizaciones de *RE* y *RE0*.

RE: Umbrella Corps
PS4 y PC 2016

Un "spin-off" que se centrará en el juego online y en los modos competitivos.

En *King's Field*, encontrábamos un total de veinticinco tipos de enemigos, a los que había que sumar variantes de tamaño.





AÑO 1995 **COMPAÑÍA** FromSoftware **FORMATO** PlayStation

KING'S FIELD

EL REY HA MUERTO...

Crear en 1995 un RPG en primera persona gestionado por polígonos, bajo las reglas de un mundo abierto sin cargas, fue algo meritorio. Un año antes, el primer *King's Field*, el que sólo apareció en Japón, había definido el ideario de la saga, pero era muy lineal y con tiempos de carga al movernos entre las cinco plantas que componían su mazmorra. El título acompañó los primeros días de PlayStation, vendió bien y obtuvo reconocimiento, lo que permitió a FromSoftware continuar con su oscura tradición RPG y lanzar el juego que nos ocupa, *King's Field II* o *King's Field*, en Occidente, tan sólo un año después. Algunos de los nombres tras el mito fueron el fundador de FromSoftware, Naotoshi Zin, productor ejecutivo, el programador Eiichi Hasegawa, los "mapeadores" Hiroyuki Arai y Shinichiro Nishida, y, como maestro del audio, Koji Endo, con su estudio Sound Kid's. Hechas las presentaciones, es hora de naufragar, mental y físicamente, en la isla de Melanat.

Tu nombre es Alexander

Y tu misión es recuperar una espada robada. El resto de información que necesitas te llegará a través de la sencilla intro, un breve vistazo al manual y las escuetas pero reveladoras palabras de los habitantes de la isla. *King's Field* es una experiencia RPG inmersiva de apariencia simple, pero con consecuencias

LA SAGA PRODUCIDA POR **NAOTOSHI ZIN** ENSEÑÓ EL CAMINO AL FENÓMENO **SOULS**

TORMENTO EN PRIMERA PERSONA

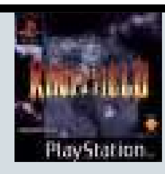
El legado oscuro de FromSoftware proviene de sus RPG y juegos de terror en perspectiva subjetiva.

1994



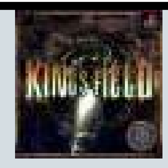
KING'S FIELD
El primer título del estudio: tosco y lento, pero bien ambientado. Tenía cinco niveles y sólo salió en Japón.

1995



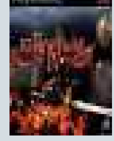
KING'S FIELD II
El mejor de los tres iniciales. Es el *King's Field* PAL, ejemplo perfecto de mundo abierto en 3D sin cargas.

1996



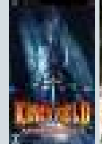
KING'S FIELD III
En EE.UU., fue *King's Field II*. Tenía gráficos más elaborados, pero menor cohesión entre los escenarios.

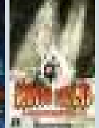
2001



KING'S FIELD IV
Salto gráfico, aunque algo lento, intro y HUD tipo *Souls*. Su doblaje era terrible. En EE.UU., fue *The Ancient City*.

2006





KF ADDITIONAL
Curiosa adaptación a pantallazo limpio, tipo *Dungeon Master*. Buenos gráficos estáticos y gran BSO, pero sin esencia *KF*.

Por **Marcos García** @marcostheelf

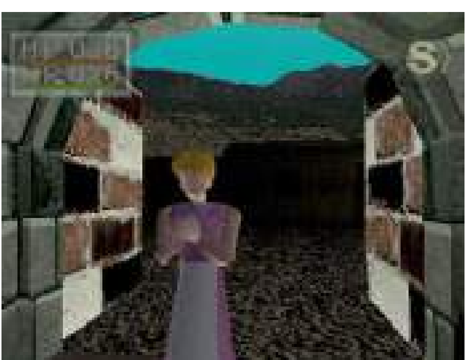


La Termita Reina es uno de los once jefes finales que nos esperan en *King's Field*. El primero de ellos, un gigantesco Kraken (pantalla izquierda), aparece al inicio de la aventura...

devastadoramente satisfactorias para el jugador. Te obliga a explorar, a morir, a experimentar, a luchar, a utilizar magias y objetos misteriosos, a conversar, a visitar tiendas y, otra vez, a morir. Es una fábula arcaica de algo que, hoy en día, domina a la perfección FromSoftware. Así nació *King's Field*, disfrazado de inocente RPG en primera persona, con texturas en bajísima resolución y sombreado Gouraud compartiendo protagonismo, pero capaz de sumirte en una atmósfera de auténtica indefensión. Es una oscura gesta vectorial primigenia, de lento discurrir e inmediatos desafíos, que escenifica magistralmente el fino equilibrio entre riesgo y recompensa. ¿Os suenan esas palabras? Un mundo amplio, sin cargas, con una veintena de emplazamientos magistralmente interconectados, opresivo, pleno de secretos, soledad, sonidos inquietantes...

Ahora que *King's Field* es tan sólo el eco de una desgastada leyenda frente a sus épicos sucesores, podemos decir aquello de que "el rey ha muerto, viva el rey".





ASÍ LO ANALIZAMOS

HOBBY CONSOLAS 66 **AÑO** 1997

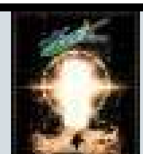




¿EL ROL DE LA CÁRCEL?

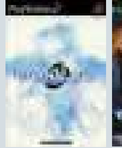
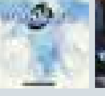
Fue analizado un poco tarde, en marzo de 1997, pero quedaron frases certeras para la posteridad: "Terminaremos absorbidos por los extraños mapeados, los lóbregos ambientes y el peculiar espíritu de este gran juego", sin duda una buena definición de las intenciones de FromSoftware. El titular sigue siendo algo inapropiado, así como darle la paternidad del juego a Beam Software o indicar que consta de 35 fases... Pero aparecen palabras como "desorientación", "obsesión" o "absorbente", que definen de maravilla esta oscura obra maestra del género.

2000



SWORD OF MOONLIGHT
Con el apellido *King's Field Making Tool*, permitía a los usuarios de Windows crear su propio *King's Field*. Incluía el primer capítulo optimizado.

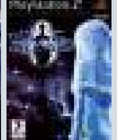
2000

ETERNAL RING
El primer juego de FromSoftware para PS2. Misma propuesta RPG, más sólida y fluida, menos oscura, pero de muy corta duración.

1998-1999-2004





LA SAGA ECHO NIGHT
FromSoftware nos brindó terror y misterio con estas tres aventuras fantasmales del productor y guionista Toshifumi Nabeshima. El primero apareció en EE.UU., el segundo, *Echo Night: The Lord Of Nightmares*, es exclusivo de Japón y el tercero, *Beyond*, de ambientación espacial, se lanzó aquí.

1998-2003




LOS OSCUROS SHADOW TOWER
El primero, que apareció en EE.UU., hereda el desarrollo de *King's Field* y lo simplifica para ofrecer un desarrollo más oscuro, opresivo y frustrante. *Abyss*, sólo en Japón, evoluciona la fórmula en todos los apartados.

FROMSOFTWARE
EL ARTE DE LA OPRESIÓN



LA COMPAÑÍA

- **PAÍS:** Japón
- **CIUDAD:** Tokio (central) / Fukuoka
- **AÑO DE FUNDACIÓN:** 1986
- **FUNDADOR:** NAOTOSHI ZIN. El fundador de FromSoftware inició su andadura con una compañía de software y desarrollo de negocios. En 1994, produjo *King's Field* para PlayStation.
- **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 235.
- **OFICINAS:** FromSoftware ocupa seis plantas del oscuro edificio Ichigo Sasazuka, en el distrito de Shibuya, epicentro de Tokio. Para más información, preguntar en recepción, quinta planta.
- **TÍTULOS Y SAGAS POPULARES:** *King's Field* y *Armored Core* como sagas iniciáticas. *Echo Night*, los *Shadow Tower, Eternal Ring, Evergrace I / II*, los *Another Century's Episode*, varios *Tenchu, Lost Kingdoms I / II, Kuri Kuri Mix, 3D Dot Game Heroes, Ninja Blade, Otogi, Kuon* y, cómo no, la serie *Souls* y *Bloodborne*. Un total de 97 lanzamientos en veintidós años.

Su nombre inspira títulos recientes como la saga Souls o Bloodborne, pero su historia comenzó treinta años atrás...

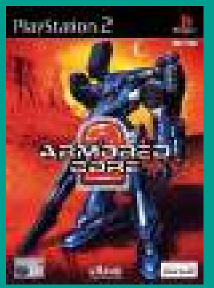
Todo comenzó el 1 de noviembre de 1986, en un edificio de fachada oscura del distrito de Shibuya, con la fundación de FromSoftware de la mano de Naotoshi Zin y tres personas más. Inició su andadura como compañía de software y desarrollo de negocios, y, a principios de los 90, comenzó a trabajar en juegos 3D para ordenador, aunque ninguno de sus proyectos vio la luz. La irrupción de PlayStation le permitió instaurar su legado material el 16 de diciembre de 1994, con *King's Field*, un oscuro RPG poligonal en primera persona que marcaría para la eternidad el destino y el estilo de FromSoftware.

Rol y mechas como emblema

La buena acogida de *King's Field* le permitió embarcarse en dos entregas más, que optimizaron el original en todos los aspectos y perpetuaron el nombre de la franquicia, tanto en Japón como en Occidente. En 1997, nació su otra gran saga fundacional, tambien en PlayStation: *Armored Core*, comandada por Toshifumi Nabeshima y enfocada a los seguidores más extremos de los mechas. Pronto volverían al universo del RPG y la aventura de misterio en primera persona con *Shadow Tower* y *Echo Night*, respectivamente. Sus últimas experiencias en PS fueron *Spriggan Lunar Verse* y *Echo Night 2*, entre los que se coló, cronológicamente, *Frame Gride*, un multijugador de mechas para Dreamcast.

El primer año de PS2 en Japón (2000) estuvo arropado por varios títulos de FromSoftware: *Eternal Ring*, *Evergrace*, *Armored Core 2* y *Kuri Kuri Mix*. GameCube y Xbox también recibieron su ración de exclusividad con *Rune* / *Rune II* y *Murakumo* y *Otogi*, respectivamente. En ese espacio de tiempo (2001-03), también aparecieron más *Armored Core*, *Evergrace II* y *King's Field IV*, entre otros. Por esas fechas, comenzó el idilio con la franquicia *Tenchu* y apareció *Kuon*. En 2004, se incorporó Hidetaka Miyazaki y participó en el desarrollo y la dirección de tres *Armored Core*. Un año después, FromSoftware y Banpresto unieron fuerzas para crear la serie

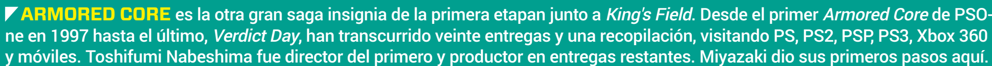
OTRAS **SAGAS** Y **CREACIONES**

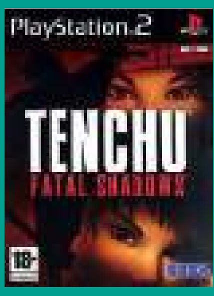








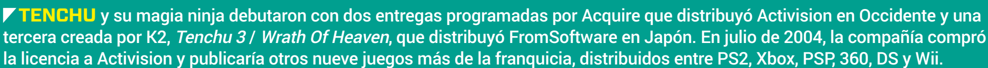

ARMORED CORE es la otra gran saga insignia de la primera etapan junto a *King's Field*. Desde el primer *Armored Core* de PSOne en 1997 hasta el último, *Verdict Day*, han transcurrido veinte entregas y una recopilación, visitando PS, PS2, PSP, PS3, Xbox 360 y móviles. Toshifumi Nabeshima fue director del primero y productor en entregas restantes. Miyazaki dio sus primeros pasos aquí.

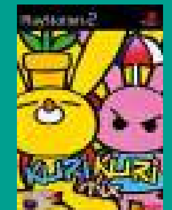








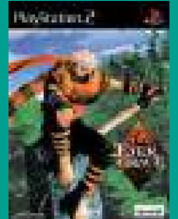

TENCHU y su magia ninja debutaron con dos entregas programadas por Acquire que distribuyó Activision en Occidente y una tercera creada por K2, *Tenchu 3 / Wrath Of Heaven*, que distribuyó FromSoftware en Japón. En julio de 2004, la compañía compró la licencia a Activision y publicaría otros nueve juegos más de la franquicia, distribuidos entre PS2, Xbox, PSP, 360, DS y Wii.


KURI KURI MIX es un curioso juego de acción en el que se podía controlar a los dos personajes a la vez o cooperar con otro jugador con uno o dos mandos.

KUON, que significa eternidad, es un survival horror que tiene lugar en una misteriosa mansión de Kyoto durante el periodo Heian. Su ambientación es insuperable.



NINJA BLADE fue desarrollado en exclusiva para Microsoft y bautizado como Cinematic Action Game. Tenía mucho QTE, mucho jefe final y un gran espectáculo ninja.



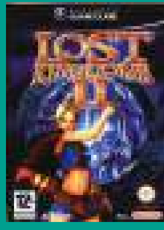
EVERGRACE, el RPG de acción más melancólico y otoñal jamás creado, contó con segunda parte en Japón y EE.UU. (*Forever Kingdom*).





OTOGI Acción en estado puro con el toque RPG de la casa, en exclusiva para Xbox y publicados por Sega en occidente. Dos juegos de culto.


3D DOT GAME HEROES, el gran homenaje al píxel-voxel, proponía un desarrollo tipo *Zelda* de 8 bits, en 3D. Fue desarrollado por Silicon Studio para FromSoftware.



LOST KINGDOMS Llamado *Rune* en Japón, GameCube contó con esta exclusiva de FromSoftware. Era una curiosa mezcla de RPG de acción y cartas.



A.C.E. *Another Century's Episode* es la "otra" gran saga de mechas de FromSoftware. Tiene un total de seis títulos, repartidos entre PS2, PSP y PS3.



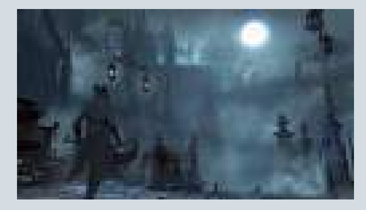
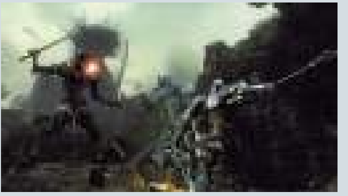
ENCHANTED ARMS o *[eM] eNCHANT arM* para 360 y *Enchant Arm* en PS3, en Japón, es un RPG de corte clásico, sencillo y lineal, pero con una buena historia.

Another Century's Episode, también de mechas. 2006 fue el año de *Armored Core 4* y *Enchanted Arms* (ambos para PS3 y 360), entre otros. Ya en 2009, *Demon's Souls* inició el cambio de era para la compañía, con una apuesta arriesgada de acogida inicial discreta, pero resultados notables de crítica, sobre todo en Occidente. El éxito se fraguó con *Dark Souls* (2011) y *Dark Souls II* (2014). Ese mismo año, Kadokawa Corporation adquirió FromSoftware. *Bloodborne* (2015) y el recién estrenado *Dark Souls III* certifican el gran momento que vive la, antaño, modesta compañía. ¿Qué nos deparará Hidetaka Miyazaki en el futuro? ■

HIDETAKA MIYAZAKI,
PRESIDENTE Y ALMA DE FROMSOFTWARE



NACIÓ EN SHIZUOKA, en un entorno familiar muy humilde. Después de graduarse, comenzó a trabajar en Oracle Corporation, pero, tras probar el juego *Ico*, recomendado por un amigo, decidió convertirse en creador de videojuegos. Se incorporó a FromSoftware en 2004. El primer juego en el que participó fue *Armored Core: Last Raven* y fue director de *Armored Core 4*, un año despues, en 2006, y de *Armored Core: For Answer*, en 2008. A partir de aquí, alcanzó la gloria con su serie de obras maestras: la saga *Souls* y *Bloodborne*.



El talento y la personalidad de Hidetaka Miyazaki han convertido a FromSoftware en una auténtica referencia a la hora de desarrollar videojuegos.

Yen te responde



"Este mes le dedico mi foto a todos esos que dicen que Yen no se moja. Por si no bastase con mis atrevidas respuestas a según qué temas, aporto prueba irrefutable de que me mojo. Yo soy el del flotador naranja."

Yen

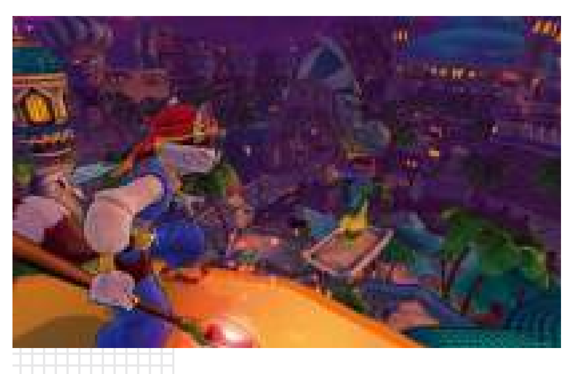
Jugando con una sola vida en el contador

Hola Yen, saltándome el merecidísimo peloteo hacia ti y la revista, me gustaría que me resolvieses un par de dudas:

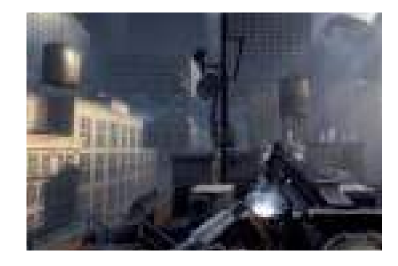
■ **Lo primero, ¿qué te parece *One Life*?**
Me parece un poco chorra, la verdad. Tiene un planteamiento interesante, el de que si mueres no puedes volver a jugar al juego nunca más ya que bloquea el juego para esa cuenta de Steam. Curiosamente, puedes volver a jugar si pagas de nuevo por el juego, todo un timo de proporciones épicas. La otra opción es que el jugador que acabe contigo decida perdonarte la vida a cambio de parte de tu equipo o incluso de obligarte a trabajar para él. La "gran idea", además, incluye todo tipo de humillaciones y vejaciones para que vacilemos a los jugadores con los que acabemos. Es como si, para poner un caso consolero que muchos conocerán, al morir en la Zona Oscura de *The Division* nos impidiesen volver a jugar al juego. Lo dicho, que me parece una chorrada y una vertiente demasiado radical de la muerte permanente que vemos en otros títulos.

■■ **¿Hay alguna posibilidad de que veamos una colección de las aventuras de Sly Cooper en PS4?**
Aunque ya pudimos disfrutar de una colección de los tres primeros juegos en PS3 en 2010, no me extrañaría nada que también llegase una a PS4 aprovechando la llegada de la película de animación ambientada en la saga, que se estrenará en el último trimestre del año. Ya puestos, yo preferiría una especie de remake, como han hecho con *Ratchet & Clank* hace bien poco.

■■■ **¿Crees que en el E3 se verá algo de *GTA VI* o de el posible retorno de *Crash Bandicoot*?**
Teniendo en cuenta las filtraciones sobre *Red Dead Redemption 2* no creo



■ **Sly Cooper: Ladrones en el tiempo.** La última entrega de la saga llegó a PS3 en 2013 y es la entrega peor valorada por la crítica en la historia de la franquicia. Echo de menos juegos tan "malos".



■ **One Life.** Este shooter de supervivencia a lo *DayZ* lleva la muerte permanente al siguiente nivel: si morimos una sola vez no volveremos a poder jugar al juego.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Me compro una PS4 o espero a la supuesta PS4K?

■ **Hola Yen, llevo mucho tiempo ahorrando para comprarme una PS4 y ahora que tengo el dinero me entero de la noticia sobre la PS4K. ¿Crees que merece la pena comprarse la PS4 o debería esperarme a la PS4K?**
Hombre, la respuesta fácil es sí, porque yo siempre diré que vale la pena comprar una PS4. La respuesta difícil, y la más honesta, es que si aún te queda un poco de paciencia esperes a que Sony confirme o desmienta la existencia de la supuesta PS4K. Si es cierto y además resulta que tiene un precio similar al de la actual PS4, merecerá la pena la espera. Claro, que también puede que su lanzamiento no sea inminente y te toque esperar más todavía. Yo, al menos, esperaría a los datos oficiales de Sony y teniendo en cuenta precio, fecha de salida, etc... de la supuesta PS4K decidiría entre esperar o pillar una PS4.

Ángel de Lara Montávez





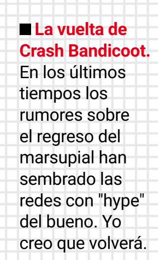


que vayamos a saber nada nuevo de *GTA* en el próximo E3. Rockstar suele tomarse con mucha calma esto de los desarrollos y los anuncios y si, como parece por los rumores, *RDR2* es el elegido, no habrá hueco posible para *GTA VI* al menos hasta 2017. En cuanto a la vuelta de Crash creo que sí, que se anunciará en el E3 de este año.

■■■■ ¿Qué te parece el anuncio del posible juego entre plataformas como PS4 y Xbox One? Gracias por todo

Pues me parece genial. Todo lo que sea mejorar o aumentar las opciones de juego de los usuarios, como permitirnos jugar con amigos que no tienen nuestra misma consola, es siempre bienvenido. Otra cosa es si acabará llegando o no. Microsoft es la que ha hablado del tema, dejando la puerta abierta a Sony pero, claro, la posición de Sony es entendible: el que quiera jugar con sus amigos de PS4 que se pille una PS4. Para Microsoft, por otro lado, sería perfecto, ya que evitaría que nuevos usuarios se decidan por PS4, aunque prefieran Xbox One, por que la mayoría de sus amigos tengan una PS4. Lo que quiero decir con todo esto es que lo veo difícil, aunque ojalá que se convierta en la norma.

Adri De la Torre



■ La vuelta de Crash Bandicoot. En los últimos tiempos los rumores sobre el regreso del marsupial han sembrado las redes con "hype" del bueno. Yo creo que volverá.

■ Metroid Prime. Una de las joyas de GameCube sería un juego de lanzamiento ideal para mostrar el supuesto poderío gráfico de Nintendo NX que se viene rumoreando en la industria.



Ha nacido un nuevo fan: el "nintensonyer"

Buenas Yen, soy un fiel seguidor de tu revista desde hace mas de 15 años. Tengo una PS4 y estoy esperando la llegada de Nintendo NX con ansia.

■ ¿Te mojarías con los juegos que acompañarán el debut de Nintendo NX? ¿hay alguna noticia? Yo creo que un *Zelda, Mario Galaxy, Mario Kart, Metroid Prime, Luigi's Mansion*...

Se sabe poco o nada sobre NX y los juegos con los que aterrizará, al menos de forma oficial. *Dragon Quest X* y *Dragon Quest XI* están confirmados. No que lleguen cuando salga a la venta, pero sí que están en desarrollo, por poner un par de ejemplos. De la lista que mencionas veo pocas posibilidades de que sean los elegidos. Pinta más a que veremos a *Zelda*, sí, pero el mismo que estaba siendo desarrollado para Wii U. Por otra parte, si Nintendo cumple con la promesa de ofrecer una consola innovadora, lo más probable es que algunos de los juegos que acompañen su lanzamiento sean títulos orientados a demostrar las bondades de la nueva máquina, como pasó en su día con *Wii Sports en Wii*, por ejemplo.

■■ ¿Hay posibilidades de ver la saga *Resident Evil* en NX como ya sucedió en GameCube? ¿qué otras sorpresas podemos esperar en NX, un nuevo *Zelda* quizás?

Si la consola finalmente ofrece unas prestaciones técnicas similares o superiores a las de la competencia no tengo ninguna duda de que *Resident Evil 7* llegará a Nintendo NX. Otra cosa, que veo mucho más difícil, es que llegue alguna entrega de forma ex- »

NO SABEMOS GRAN COSA DE NINTENDO NX PERO CONFÍO EN QUE LA COMPAÑÍA CUMPLIRÁ SU PROMESA E INNOVARÁ CON SU NUEVA CONSOLA

VUESTRA OPINIÓN



Las ventas lo deciden todo

Marcelo Fernández Pascual ■

Hola Yen, quería hablar del secretismo que hay sobre el apoyo third party hacia las consolas. Siempre hemos pensado que cuando una consola no ha conseguido el suficiente apoyo third party ha sido por falta de potencia del hardware. Sería el caso, por poner un ejemplo, de Wii y Wii U, pero... ¿es la única razón o hay algo más? Si echamos un vistazo atrás y nos situamos en la generación N64-PSX-Saturn recordaremos que, aunque N64 tenía un hardware más potente que sus competidoras, fue PSX la que obtuvo más apoyo third party y con diferencia. ¿Entonces?...¿Dónde está la clave? Pues muy sencillo: Sony tuvo más apoyo porque había muchas más PSX vendidas que N64. Todo gira entorno al número de consolas vendidas, no de la potencia del hardware. ¿Y tú? ¿Cómo lo ves?

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Tienes razón, pero creo que no hay una única causa para explicar por qué las compañías ajenas a un determinado hardware lo apoyan o no. Influyen las ventas, la potencia de la máquina, la facilidad con la que se pueda desarrollar para esa plataforma, las facilidades para la distribución que ofrezcan, etc. Eso sí, las ventas quizás sean lo más importante, pero es una pescadilla que se muerde la cola: a menos ventas, menos apoyo, luego menos ventas, menos apoyo...

VUESTRA OPINIÓN

Que somos de una era mítica de PSOne
Me dijiste que veníamos por una amenaza nuclear
¿Qué estamos celebrando?
¿Habéis visto mi DualShock? Se me cayó hace años.

Oda a la gloriosa era de PS One

Iván García González

Este es mi particular homenaje a ciertas franquicias que empezaron en PSX, eternas e icónicas: *Silent Hill*: niebla espesa, una radio, ruidos de dudosa procedencia, acertijos y el más variado compendio de criaturas enfermizas poblando nuestras pesadillas. La oscuridad se ve rota gracias a nuestra linterna. *Resident Evil*: letales virus provocan el caos, puzles repartidos por doquier, aparecen zombis de erráticos movimientos, el terror se adueña de las calles. Algunos héroes le hacen frente. Sólo queda sobrevivir. *Metal Gear Solid*: un sigiloso soldado, peligro de guerra nuclear, ¿debemos dejar el mundo tal y como está?, Boss, Snake, patriotas y filósofos, una maldición que se repite desde cero. *Tomb Raider*: Lara croft, británica arqueóloga y mujer de armas tomar, sensual, fuerte y tenaz en busca de reliquias y tesoros sin igual. Honorable mención a: *Crash Bandicoot*, *Medievil*, *Abe's Oddysee*, *GT*, *FF*, *Dino Crisis*, *Legacy of Kain*, *Driver*, *Syphon Filter*, *Spyro*, *Medal of honor*, *Alone in the Dark*,...

YEN

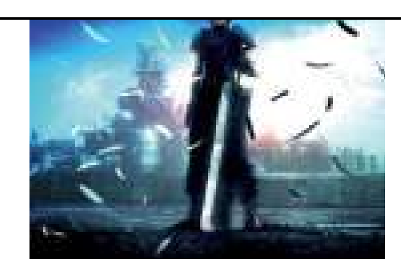
La verdad es que es una época realmente épica en la historia de los videojuegos. No en vano, PSX tiene uno de los mejores catálogos que hemos visto nunca pero, más importante aún, fue la consola que consiguió atraer a millones de jugadores nuevos y de reconciliar con este hobby a muchos otros que lo habían abandonando. Sin duda, una grande entre grandes.

» clusiva, aunque fuese temporal como sucedió con *Resident Evil 4* en GC. En cuanto a las sorpresas no creo que encontremos grandes nombres de lanzamiento como *Zelda*, ya que requeriría haber empezado a desarrollarlo hace mucho. Sí, como te decía veremos el *Zelda* de Wii U en NX. Un *Mario*, aunque fuese uno "menor" y no en 3D sí que sería factible. Es más, diría hasta que un *Mario 3D* sería factible.

¿Qué noticias tienes de *God of War 4*? ¿queda mucho para su retorno?
Poca cosa, salvo que los rumores acerca de la mitología nórdica en la que se ambientará y su posible salida también en la supuesta nueva PS4K parecen bastante fiables.

¿Hay noticias acerca de *The Last of Us 2*?
Por el momento nada de nada. Naughty Dog ya está bastante liada con *Uncharted 4*, pero seguro que retoman la historia de Joel y Ellie, más aún cuando ya han comentado que no continuarán con las aventuras de Nathan Drake en el futuro. Puede que incluso veamos una nueva IP antes de la segunda entrega de *The Last of Us* aunque lo más lógico sería, por cuestiones de ventas, que llegase la continuación y no una nueva propuesta.

¿Se sabe algo más de *Final Fantasy VII Remake* para PS4?
Yoshinori Kitase, productor del juego, comentó hace unos días que ya tienen decidido el número de episodios en los que estará dividido el remake, pero no quieren decírnoslo. Además, la duración

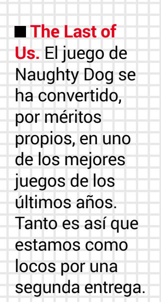


Crisis Core: Final Fantasy VII. El juego de PSP, que añadía grandes dosis de acción a la fórmula será uno de los títulos referenciados en *FF VII Remake*.

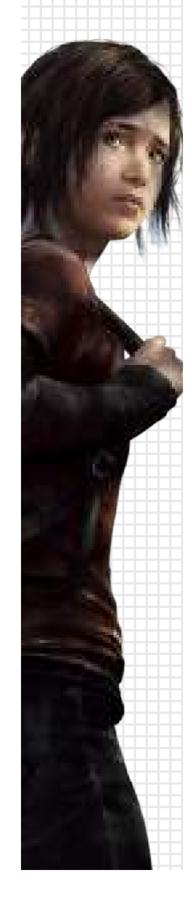
de cada episodio alcanzará las 30 horas, los combates se parecerán a lo que vimos en *Dissidia* y habrá guiños a spin-off como *Drige of Cerberus*, *Crisis Core* o *Before Crisis*, por ejemplo. Lo que todavía no han dicho, y es lo que más me interesa a mí, es si el juego en sí se parecerá al original o sólo lo hará en el blanco de los ojos.

Y la última. ¿Hay noticias de algún juego nuevo de *Sonic* para alguna consola de sobremesa?
Nada oficial, pero Takashi Iizuka, que ya supervisó en su día entregas como *Sonic Adventure* ha sido trasladado a Los Ángeles por SEGA para dirigir la creación de los nuevos juegos de la franquicia. Quizás sea pronto, pero no me extrañaría que llegase una nueva entrega de sobremesa (quizás Wii U o NX) este mismo año para celebrar el 25 aniversario del erizo, como sucederá en 3DS con *Sonic Boom: Fire & Ice*, que llegará en septiembre.

Adrián Delgado Reyes



The Last of Us. El juego de Naughty Dog se ha convertido, por méritos propios, en uno de los mejores juegos de los últimos años. Tanto es así que estamos como locos por una segunda entrega.



Nintendo NX y los juegos multiplataforma

Hola Yen, mi nombre es Pedro González Ruano y tengo sólo una duda:

En la próxima consola de Nintendo ¿habrá juegos multiplataforma estilo *FIFA*, *CoD* o *GTA*? Como dicen que tendrá la misma potencia...
Hombre, los rumores apuntan a que ése es el propósito de Nintendo con su nueva consola. Los nipones saben que hay muchos usuarios a los que nos vuelven loco sus juegos first party, pero también parece que han comprendido (tras Wii y Wii U) que para triunfar deben aumentar su catálogo con juegos third party de calidad. Sea lo que sea lo que Nintendo tiene planeado para NX espero, por el bien de todos, que la consola sea potente.

Pedro González Ruano

LO QUE YO QUIERO SABER SOBRE FINAL FANTASY VII REMAKE ES SI EL JUEGO SE PARECERÁ AL ORIGINAL O SI SERÁ COMPLETAMENTE DISTINTO

Buscando monitor para jugar a la consola

Hola Yen, esta es la segunda vez que te escribo y espero que puedas contestar a mi preguntas:

■ Me gustaría que me pudieras decir qué tipo de televisor y/o monitor compatible es el más adecuado para sacar el máximo partido a los que, como yo, jugamos en una videoconsola de ultima generación (PS4/Xbox One). Suelo jugar en un televisor de pequeñas dimensiones porque he comprobado que la resolución es mejor, pero quería saber qué televisor de pequeñas dimensiones o pantalla de "PC" sería el ideal.

No eres el primero ni el último que prefiere jugar en una televisión de pequeñas dimensiones o en un monitor para disfrutar a tope de sus juegos. Yo prefiero una televisión gigante, pero para gustos... Monitores o televisiones ideales hay muchos. Lo que debes hacer es pensar si necesitas un monitor de PC con gran resolución, que te sirva para aprovechar el PC con programas de diseño gráfico y 3D o si lo que vas a hacer es jugar a la consola únicamente. En este último caso te recomiendo una televisión preparada para el 4K (con 4K real mejor todavía) para disfrutar a tope de tus consolas y estar preparado para futuras nuevas versiones de ambas, si es que llegan. Todo depende, además, de tu presupuesto.

■■ ¿Sabes si sacarán una colección de *Ratchet and Clank* con las anteriores entregas en PS4 o Xbox One?

No hay nada oficial al respecto, aunque viendo lo bien que está yendo el remake de PS4 de la primera entrega, tanto en crítica como en ventas, no me extrañaría lo más mínimo que acabara llegando una colección. Eso sí, de hacerlo, lo haría sólo en PS4, ya que es una saga ligada a Sony.

Marc Rodríguez

Pánico a las preguntas sin respuesta

Hola Yen, soy Miguel Gudiño (otra vez) y necesito unas respuestas pero grandes, porque la oleada de juegos que se nos avecina lo merece:

■ *Drawn To Death* será un free-to-play. ¿Para qué consolas saldrá?

Efectivamente, este shooter multijugador online será un free to play que llegará en exclusiva, al menos por ahora, a PS4. Una de sus gracias será, además de salirnos gratis, su estética cel-shading, que imita dibujos hechos a mano en un cuaderno.



■ **Drawn to Death.** Este shooter online de PS4 tendrá un aspecto realmente original. Todo parecerá sacado del cuaderno de clase de un adolescente. Entre sus creadores está David Jaffe, artífice de *Twisted Metal*, que tan buenos ratos nos ofreció.

■■ ¿Dónde puedo comprar el Cardboard en España?

Si te refieres al cacho de cartón que ha lanzado Google para simular la Realidad Virtual con tu teléfono, la respuesta está en Amazon o www.google.es/get/cardboard. Si te refieres a tienda física, Juguetrónica, por ejemplo, vende en su tienda su propio modelo de visor de realidad virtual para el móvil.

■■■ ¿Es recomendable comprar el nuevo juego de *The Walking Dead*?

Eso depende de lo mucho que te guste el estilo de Telltale y el universo zombi en cuestión. En lo personal yo estoy algo cansado de la jugabilidad de los títulos de Telltale, ya sea el mundo creado por Robert Kirkman o el de Juego de tronos, así que no lo pillaría.

■■■■ No sé si es verdad pero en el tráiler de lanzamiento de *Slender: The Arrival* decían que iba a salir en »

VUESTRA OPINIÓN

Acabemos con la piratería

Carlos Mediero

Estoy indignado con un tema ya antiguo, la maldita piratería. Vamos por partes: el otro día un alumno mío estaba ofreciendo a otros alumnos y a mí mismo piratear cualquier consola y juego existente. En primer lugar me sentí atacado como profesional, porque cualquiera quiere cobrar un precio justo por su trabajo y ¿qué son 50-60 euros por un maravilloso *Zelda* o *Metal Gear* con 4 o 5 años de desarrollo a sus espaldas, inversiones de millones de dólares y familias detrás? ¡Cómpralo original que te divertirá durante meses! Y segundo, cabezas huecas, ¿a nadie se le ocurre pensar el porqué de tantos juegos clónicos con el mismo motor, ideas y mecánicas? Pues para ahorrar costes de producción entre otras cosas por la maldita piratería.

YEN

Es un tema del que hemos hablado en muchas otras ocasiones, pero bien merece repetir si así convencemos a alguien para que deje de piratear. El argumento para no piratear es tan sencillo que no entiendo cómo no ha calado más: si seguimos pirateando acabaremos con la industria que amamos.





» Steam, Xbox 360 y PlayStation 3 pero yo sólo lo he visto en Steam, ¿es verdad o mentira que está en Xbox y Playstation?
Es tan cierto como que si lo pruebas con Oculus Rift (para el que también tiene soporte) te cagas en los pantalones. El juego ha salido en PC, Mac, PS3, Xbox 360, Wii U, Xbox One y PS4. Eso sí, en formato digital. Quizás no lo encuentras por ese motivo.

■■■■■ ¿Habrá juegos de terror para Hololens? Sería un puntazo la verdad.
Aún es pronto para saber qué hará Microsoft con sus gafas de Realidad Virtual (seguro que el E3 despeja nuestras dudas) pero está claro que los juegos de terror son uno de los mejores usos que se le podría dar. Sería un poco como lo que vimos en *Spirit Camera: La Memoria Maldita* de 3DS, aunque con mejores resultados.

■■■■■■ ¿Habrá más DLC para *The Evil Within*? Gracias por contestar a mis preguntas.
Tras *The Assignment*, *The Consequence* y *The Executioner*, los tres DLC que ya ha lanzado Bethesda para *The Evil Within*, no queda nada más en el tintero y habrá que esperar a una nueva entrega en el futuro.

Miguel Gudiño

■ **Slender: The Arrival.** Este entretenido título cumplía a la perfección con una de las máximas de los juegos de terror: dar miedo. Eso sí, también es muy corto y las mecánicas de juego son demasiado repetitivas con el paso de las horas.

Doblajes, retrasos y rollos temporales

Hola Yen, ¿cómo te va la vida? Yo no me quejo, pero hay unas cuantas dudas que necesito que me resuelvas:

■ ¿*Final Fantasy XV* llegará doblado al castellano o nos tocará agudizar la vista para leer subtítulos?
Salvo que Square Enix nos sorprenda a última hora con una buena noticia, me temo que yo sólo tengo malas que darte. *Final Fantasy XV* llegará doblado al japonés, inglés, francés y alemán, pero no al español. Lo que sí tendremos son subtítulos en español, además de en muchos otros idiomas, incluido el español latino. Lo que esto viene a aclararnos es que España, en parte por la piratería y en parte por las compras en Internet ya no es un mercado tan atractivo para muchas compañías, a las que ya no les compensa doblar sus juegos a nuestro idioma.

■■ ¿Qué te parece el retraso de *Mirror's Edge Catalyst*? A mí me da bastante mala espina.
Hombre, estamos hablando sólo de un par de semanas, así que la cosa tampoco es para tanto. Yo no creo que haya nada malo ni que signifique que la calidad del juego no vaya a ser óptima. Es, como EA ha comentado, un tiempo extra para pulir el juego con los cambios que harán después de la beta cerrada. Yo, personalmente, me lo creo.

■■ ¿Qué opinas de *Quantum Break*?
Pues me ha parecido un juego bastante decente, aunque es cierto que es demasiado corto y que el experimento de mezcla entre videojuego y serie de televisión quizás no ha salido tan bien como esperábamos. Pese a todo, lo que menos me ha gustado es que no resulta nada innovador pese a los poderes temporales y el desarrollo es muy parecido al de otras aventuras. Eso sí, tiene una gran historia. A mí eso de hacer análisis de juego no se me da muy bien, pero yo le daría un 80, aunque eso va en gustos, claro.

■■■ El modo supervivencia de *Fallout 4* está al caer, ¿qué tal pinta te tiene este nuevo añadido?
La verdad es que me interesan bastante más los DLC que están sacando, y especialmente *Far Harbor*, que será casi una expansión. El modo supervivencia tiene cosas que me atraen mucho, pero eso de no poder hacer viajes rápidos o el no poder guardar partida más que durmiendo me tira un poco para atrás. Me parece que muchas son opciones que estiran el chicle de la duración en un juego que no lo necesita.

Juancho García

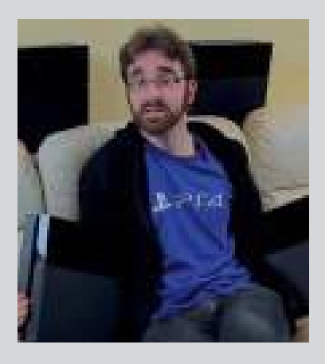


■ **Quantum Break.** Lo nuevo de Remedy tiene una gran historia, pero desaprovecha buena parte de su potencial, como los puzles temporales o el cambiar los acontecimientos de la trama con nuestras decisiones.



Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ Hola Yen, estoy muy preocupado con la llegada de PS4.5. ¿Es verdad que tendremos que poseer una PS4 para que nos den la otra media?
Yen: Y tanto que es verdad. Tendremos que comprar la mitad de la nueva consola e instalarla por nuestra cuenta en casa, en plan Ikea. Algunos visionarios, como este fan de PS4, han decidido no esperar a la salida de la nueva consola y se han pillado dos PS4 para partir una de ellas por la mitad y montárselo por su cuenta. Eso sí, te recomiendo que antes consultes con tu farmacéutico, por si te pasa algo.



■ Yen, mi Wii U está dándome problemas al leer algunos juegos y me han dicho que puede ser una enfermedad que afecta a los circuitos de la consola. ¿Qué puedo hacer?
Yen: Espero que esto sea una pregunta en plan de broma porque si es en serio, tienes un gran problema. Nintendo no lo ha anunciado a los cuatro vientos, claro, pero la enfermedad de la que hablas existe, se propaga a toda velocidad y está diezmando la población mundial de Wii U a una velocidad endiablada. Vamos, que dicen que ése es el principal motivo por el que han decidido pasar página y lanzar Nintendo NX.

■ ¿Si un juego viene doblado al español latino significa que no lo voy a poder entender?
Yen: Pues eso dependerá de varios factores. Primero: ¿dominas el español de España? Porque si no, lo llevas chungo. Segundo: ¿has estado alguna vez en Latinoamérica? ¿has comido burritos, ceviche, bife de chorizo o salchipapas alguna vez? No es fundamental, pero te ayudaría mucho a entender los modismos.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

100

UNCHARTED 4: El desenlace del ladrón

Nathan Drake volverá a las andadas una última vez, junto a su reaparecido hermano. Será una cita ineludible.

104



MIRROR'S EDGE CATALYST

Faith Connors lleva muchos años poniéndose en forma para dejar claro que es la mayor experta en parkour.

110

BATTLEBORN

Gearbox vuelve a la batalla con un shooter heroico.

AVANCES

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestros comentarios en:





BRUCE STRALEY Y NEIL DRUCKMANN, MÁXIMOS RESPONSABLES DE THE LAST OF US Y UNCHARTED 2, SE DEJARÁN NOTAR



■ 10 DE MAYO ■ NAUGHTY DOG (SONY) ■ AVENTURA

Uncharted 4
El desenlace del ladrón

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

EL "ATRACO" FINAL (EL PRESTIGIO)

Como Christopher Nolan o David Copperfield, Naughty Dog tiene una facilidad pasmosa para hacer magia. Ya hemos podido probar la campaña de *Uncharted 4* (hasta ahora, sólo se había enseñado el multijugador) y, salvo inesperada catástrofe, estamos ante un juego que va a marcar un antes y un después en la trayectoria de PS4.

Hasta ahora, la consola no había tenido ningún título propio de ésos que venden consolas (*Bloodborne* no está destinado a un público de masas, aun siendo un juegazo), pero el fin de la historia de Nathan Drake va a ser un golpe sobre la mesa de las exclusivas.

El estudio californiano se lo ha tomado con calma, primero centrándose en una remasterización de *The Last of Us* para familiarizarse con PS4 y, luego, encadenando varios retrasos, pero, creednos, aquí hay oro, incienso, mirra, diamantes, coltán, cristal de Bohemia y hasta lana de Cachemira. Es el objeto de deseo del momento.

La extraña salida de Justin Richmond (director) y Amy Hennig (directora creativa) del proyecto, que, al parecer, supuso perder ocho meses de trabajo, puede haber sido lo mejor que le haya pasado a este juego, porque la batuta la tomaron Bruce Straley y Neil Druckmann, máximos responsables de la aventura de Joel y Ellie, así como del segundo *Uncharted* (en *U3*, que estaba a un nivel inferior, no tomaron parte). Su mano se nota en mucho aspectos, como la mayor importancia del sigilo o el peso de la narrativa, que promete ser más consistente que la de los anteriores.

Tres años después de casarse con Elena Fisher y retirarse de la búsqueda de riquezas, Nathan Drake se verá empujado a la aventura una última vez. La culpa la tendrá su hermano Sam, a quien creía muerto, que volverá a su vida para pedirle ayuda para conseguir un tesoro relacionado con el pirata Henry Avery. Los dilemas morales y familiares del protagonista, que también tendrá a su lado a su "padre adoptivo" Victor Sullivan, pueden dar mucha enjundia a la aventura.

Haciendo lo imposible

Que *Uncharted 4* tenía potencial para ser un gran juego lo sabíamos todos, pero yo desconfiaba del margen de innovación que pudiera tener en lo jugable, algo que ya le pesó a la tercera entrega, que, vista con el tiempo, palidece respecto a la obra maestra que fue *El reino de los ladrones*. Sin embargo, Naughty Dog lo ha mejorado absolutamente todo. Para empezar, los escenarios son mucho más abiertos y sus diseños, más ambiciosos, lo que se traduce en múltiples opciones de actuación, con una gran importancia del sigilo y del gancho, una novedad que nos va a dar muchas alegrías. Gracias a él, podremos brincar por los entornos con una facilidad asombrosa, así como quedarnos suspendidos »

■ En esta sección abierta, tendremos libertad para ir adonde queramos. Para fomentar la exploración, habrá conversaciones que sólo saltarán si vamos hasta un determinado punto.

LOS GRÁFICOS Y LA ÉPICA BSO NOS HARÁN CREER QUE ESTAMOS VIENDO UN PELICULÓN



■ Todo estará hecho con el motor del juego, y el grado de detalle es de los mejores que hemos visto jamas, sin ningún bajón gráfico.



■ La variedad de paisajes será la mayor de la saga. África, con la isla de Madagascar como escenario principal, dejará bellas estampas.

» en el aire para disparar desde ahí. A eso, añadid la introducción de un puñal que hará que la escalada también sea más orgánica y variada.

Otra novedad determinante será la presencia de vehículos manejables. En las anteriores entregas, ya los había, pero en fases totalmente guionizadas, donde no teníamos ninguna libertad de movimiento. Por ahora, hemos podido ver un jeep que podremos conducir a nuestro antojo y que contará con un útil cabestrante, perfecto para resolver ciertos puzles ambientales. Por ejemplo, podremos engancharlo a un árbol para poder ascender por una cuesta embarrada o anclarlo a los palos de un puente para derribarlo y crear una rampa.

Naughty Dog también ha aprovechado la potencia de PS4 para hacer grandes avances en materia de IA e ir un paso más allá de lo que ya lo hizo con *The Last of Us*, cuyos chasqueadores y maleantes eran un dolor de muelas. Tanto los enemigos como nuestros aliados se comportarán de un modo realista y se adaptarán a lo que esté sucediendo. A menudo, será recomendable actuar con sigilo, para lo cual se ha introducido un nuevo indicador de notoriedad, así como la posibilidad de marcar la posición de los enemigos. Y no hay que olvidar que, además del modo Historia, habrá un multijugador por equipos en el que se combinarán las mecánicas de la aventura con elementos mágicos.

Por si todo eso fuera poco, el apartado técnico será orgásmico. Por momentos, parecerá una CGI, pero un simple giro de cámara para devolvernos el control nos dejará claro que todo está hecho con el motor del juego. La épica banda sonora o el doblaje al español, con Roberto Encinas como Nathan Drake, acabarán de hacernos creer que estamos viendo un peliculón de ésos que revientan la taquilla. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Lo tiene todo para ser el mejor *Uncharted* y vender consolas a espuertas. Hemos probado a jugar a *U3* tras catarlo y nos ha parecido una antigualla. ¡Tesoro a la vista, capitán Avery!

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Peke y Pekes
“Paso de lanzar las campanas al vuelo, pero creo que es el primer juego de nueva generación que, de verdad, se va a poder considerar como tal.”

WEB Assassin
“Ahora mismo, Naughty Dog es la mejor compañía. Habrá que ver qué hace Rockstar en esta generación, que es la única que podría quitarle el trono.”

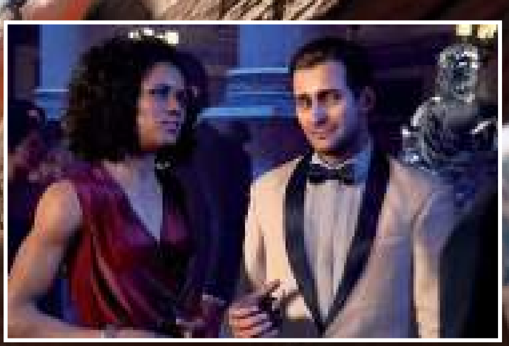
WEB Puma Pérez
“Destila genialidad por los cuatro costados. Naughty Dog, sin duda, es la piedra angular de PlayStation y de la industria. Ahora, a por una nueva IP.”



Visualmente, será un espectáculo sin precedentes. La cantidad de animaciones de Drake nos dejará con la mandíbula desencajada.







Nadine Ross y Rafe Adler serán los villanos. Como Drake, los dos irán en pos de un tesoro relacionado con el pirata Henry Avery.

LAS CLAVES

1 **EN FAMILIA.** El argumento pinta genial, ya que Drake estará condicionado por Sam (su hermano), Elena (su esposa) y Sully (su padre adoptivo).

2 **APERTURA.** Algunos escenarios parecerán un "minisandbox", con diversas rutas, y podremos conducir vehículos con libertad, como un jeep.

3 **TRANSVERSAL.** El equilibrio entre acción y sigilo estará muy cuidado. El gancho dará otra dimensión a los tiroteos y al plataformeo.



El multijugador contará con elementos sobrenaturales que se podrán adquirir con el dinero que obtengamos a lo largo de las partidas.



■ 9 DE JUNIO ■ DICE (ELECTRONIC ARTS) ■ AVENTURA / PLATAFORMAS

Mirror's Edge Catalyst


■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



CORRIENDO EN EL FILO DE LA NAVAJA

Allá por 2008, DICE se sacó de la pernera una de las aventuras más sorprendentes de PS3 y Xbox 360. *Mirror's Edge* reimaginó el género de las plataformas con una original apuesta por el parkour subjetivo y, ahora, llega una nueva entrega que, al sprint, mejorará en todo a aquella obra de culto.

Pese a ser una saga con una única entrega, el equipo sueco, cabeza de cartel del festival de estudios que EA tiene en cartera —no en vano, ha desarrollado el célebre motor Frostbite 3—, ha apostado por hacer un reseteo. La carismática Faith Connors volverá a ser la protagonista, pero su historia se ha reinterpretado para plantear sus orígenes. Tras salir de prisión, como miembro de los runners (una organización al margen de la ley), deberá enfrentarse al Conglomerado, un perverso ente empresarial que domina con puño de hierro la ciudad de Glass. Así, Faith pasará de ser una joven despreocupada a ser la catalizadora de todo un cambio social, en el que también meterá baza Noviembre Negro, un movimiento de resistencia.

El parkour os hará libres

La rampa de salida de *Mirror's Edge Catalyst* será la misma que en 2008, con el parkour como piedra angular. Sin embargo, DICE ha puesto un empeño encomiable para ampliar la fórmula por sus cuatro costados. Si el primero era lineal y efímero, éste será de mundo abierto y tendrá multitud de misiones secundarias, incluyendo un multijugador asíncrono para poder crear desafíos y enviárselos a otras personas. Si el sistema de combate del original era tan tosco como intrascendente, el nuevo resultará tremendamente satisfactorio. Si el primero tenía un argumento frugal narrado a través de escenas de cómic, éste tendrá espectaculares secuencias de vídeo realizadas con el motor del juego. Si el primero tenía una jugabilidad estanca, éste tendrá un sistema de progresión que irá ampliando el repertorio de habilidades poco a poco. En otras palabras, la fórmula que todos conocemos se ha rehecho para demostrar que el salto generacional y la espera de siete años y medio han merecido la pena, y mucho.

De primeras, quizás el cambio más significativo puede ser el desarrollo abierto, algo que entroncará con un parkour aún más fluido que en el original. Podremos tomar diversas rutas para llegar a los sitios, así como entrar en ciertas instalaciones. Y lo mejor es que el control en primera persona funcionará a las mil maravillas. Llevar a cabo las acciones más básicas será muy sencillo, pero los "corredores" más avezados se encontrarán pronto experimentando con las habilidades desbloqueables, como giros repentinos de 180º, volteretas para amortiguar caídas, encogimientos de piernas para evitar chocar con obs- »

DICE HA AMPLIADO SU FÓRMULA DE PARKOUR POR SUS CUATRO COSTADOS: MUNDO ABIERTO, COMBATE PULIDO, MÁS NARRATIVA...





El cuidado sistema de parkour permitirá moverse por el entorno con una fluidez asombrosa. Habrá un botón para acciones "hacia arriba" y otro para acciones "hacia abajo".

LA ESTÉTICA COMBINARÁ REALISMO Y BUEN GUSTO ARTÍSTICO DE UNA MANERA SENSACIONAL



Los combates, rehechos desde cero, se sentirán mucho más naturales y estarán perfectamente ensamblados con el parkour.



El gancho, la mayor novedad jugable, se traducirá en una forma totalmente distinta de moverse a lo largo y ancho de la ciudad.

» táculos... Encadenar acciones ayudará a rellenar una barra de intensidad temporal que, cuando esté al máximo, permitirá esquivar balas. *Catalyst* puede ser, fácilmente, el plataformas más sorprendente de los últimos años. Además, esa fluidez de movimientos también se dejará notar en los combates, en los que contaremos, a grandes rasgos, con un botón para puñetazos, otro para patadas y uno más para hacer esquivas alrededor de los enemigos. La ausencia de armas de fuego hará que los enfrentamientos no se parezcan, prácticamente, a los de ningún otro juego.

El realismo de la pureza

Aún queda por recordar otro elemento de devoción del primer *Mirror's Edge*: la estética nuclear, con colores puros, a caballo entre realismo y "cel shading". Pues bien, sin olvidarse de la pureza cromática, DICE ha dado una vuelta de tuerca a la idea y, gracias al potente Frostbite 3, lo que tenemos es una estética realmente particular, que combina realismo y buen gusto artístico de una manera sensacional. Los modelados de los personajes son tremendamente consistentes, pero la mejora más apreciable está, quizás, en la introducción de texturas, sombras y efectos de iluminación, sin renunciar del todo al estilo del original.

Otro aspecto que se conserva es la banda sonora minimalista, que ha vuelto a correr a cargo del artista sueco Solar Fields. Sus suaves ritmos electrónicos acompañarán nuestras correrías por la ciudad de Glass de una manera realmente evocadora. Además, las voces estarán dobladas al español. Si no jugasteis al original, vais a tener una segunda oportunidad para redimiros. Ataos los cordones y preparaos para sentir el vértigo. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Faith mantiene la original forma física del primer *Mirror's Edge*, pero se ha comprado unas zapatillas nuevas que la hacen ir una zancada más allá. La mesías del parkour ha vuelto, al fin.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Faith

"El primer Mirror's Edge me marcó. Es de esos juegos que no se olvidan, ya que, en su día, era un juego único y llamó la atención. No podría contar la de veces que me lo he pasado."

WEB Mameman72

"Huele a juego de culto desde lejos. El primero me fascinó, y esta segunda parte culmina una puesta en escena única. Sony, acompaña el lanzamiento de PS VR con él y compro dos."

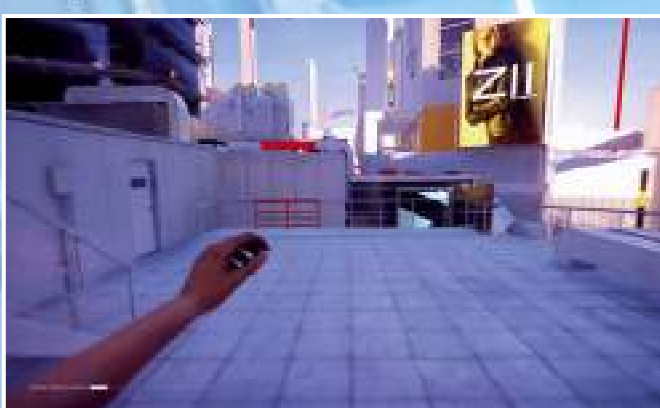
WEB Ciberdine4

"Ni recuerdos tenía ya de este juego, pero, tal como lo ponéis, no he dudado en reservarlo de inmediato. El primero me gustó, así que, si éste pinta mejor en todo, no creo que defraude."



La ciudad de Glass se dividirá en tres grandes distritos: un centro cosmopolita, un área financiera y un complejo residencial. Las vistas serán de vértigo.







La visión de runner, de uso opcional, marcará en rojo los sitios por los que moverse para llegar a un punto lo más rápido posible.

LAS CLAVES

1 **PARKOUR.** Podremos correr, saltar, rebotar, deslizarnos, trepar... Gracias a un sistema de progresión, iremos obteniendo nuevas habilidades.

2 **MUNDO ABIERTO.** En esta ocasión, habrá absoluta libertad para movernos por una ciudad enorme, que contará con ciclo día-noche dinámico.

3 **DESAFÍOS.** Podremos generar contrarrelojes y compartirlas con otros usuarios. Habrá tanto tablas de líderes como fantasmas de los mejores.



El pasado de Faith será un tema recurrente, en forma de flashbacks. Eso sí, para verlos, habrá que esperar al 9 de junio (se ha vuelto a retrasar).




BATTLEBORN
AÑO 19 957
SISTEMA PENARCH
A BORDO DE LA NAVE JENNERIT EXODUS.
INICIANDO
FASE FINAL.


NOS INFORMAN DE QUE LAS CINCO FACCIONES ESTÁN CASI DERROTADAS.
LOS TÉCNICOS JENNERIT ESTÁN CARGANDO EL HELIOFAGO. POTENCIA MÁXIMA EN TRES MICRONES.
EL PORTAL VARELSI SE ABRIRÁ EN 45 MICRONES.
DIME, MAESTRA DE ESPÍAS, ¿CUÁNTOS OSCURECIMIENTOS HEMOS PRESENCIADO?
DEPENDE DE CÓMO LOS CLASIFIQUE, COMANDANTE. ¿CUENTAN TAMBIÉN LOS QUE VIMOS DESDE QUE APARECIERON LOS VARELSI EN NUESTRO UNIVERSO? ¿O DESPUÉS DE NUESTRA, ESTO... ALIANZA?
CONTINÚA EN BATTLEBORN.COM/STORY/ES/



■ 5 DE ABRIL ■ GEARBOX SOFTWARE (2K GAMES) ■ SHOOTER

Battleborn





■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PACTO PARA SALVAR LA ÚLTIMA ESTRELLA

Decía Van Gaal que él no había roto su pacto con Rivaldo, y Gearbox tampoco lo ha hecho, en este caso con su habitual creatividad, digna de la del mítico futbolista brasileño. Como ya hizo con *Borderlands*, el estudio tejano quiere revolucionar otra vez el género del shooter, aliándolo con otras fuerzas, como el rol, el beat'em up y el MOBA.

Ambientado en un futuro distópico, en el que todos los astros han fenecido, *Battleborn* nos presentará a veinticinco héroes que deberán hacer una coalición para salvar la última estrella que resiste: Solus. Así, tendremos que enfrentarnos a Rendain, un antiguo héroe que ha cambiado de chaqueta para pactar con unos seres oscuros conocidos como los Varelsi.

Sin duda, la mayor peculiaridad del juego es que los veinticinco personajes tendrán un estilo muy diferenciado, merced al arma que portarán y a las tres habilidades de uso limitado que podrán emplear. Habrá tanto armas de fuego como otras pensadas para el cuerpo a cuerpo: pistolas, rifles de francotirador, fusiles de asalto, lanzacohetes, arcos, hachas, katanas, kunais, abanicos... Además, algunos personajes estarán más enfocados a las labores de apoyo o defensa.

Multijugador innovador

Gearbox dio una vuelta de tuerca al shooter multijugador con *Borderlands*, apostándolo todo al cooperativo, y ahora va a extenderse también al ámbito competitivo. Por un lado, la campaña estará estructurada en nueve actos, de unos 40 minutos cada uno, con cooperativo para cinco personas, una cifra muy poco habitual, pero que tiene sentido, ya que siempre será interesante tener a alguien que cure, por ejemplo. A priori, la duración se antoja escasa, aunque habrá desafíos y medallas que la harán rejugable.

Por otro lado, estarán los modos competitivos Devastación, Fusión e Incursión, que enfrentarán a dos equipos de cinco personas, en partidas en las que los objetivos irán más allá de acumular más muertes que el rival. El primero será el típico modo dominio, en el que deberemos tomar control de tres áreas para sumar puntos. En el segundo, el objetivo será defender a una serie de esbirros para que lleguen hasta un incinerador, a la vez que tratamos de aniquilar a los del otro bando. Finalmente, Incursión será como un MOBA en primera persona, de modo que deberemos derribar a los dos robots centinela que habrá en la retaguardia del rival. Para ello, necesitaremos proteger a los esbirros (los únicos que podrán reducir sus escudos), contratar mercenarios, comprar torretas de apoyo, procurar morir lo menos posible (el tiempo de reaparición irá "in crescendo")... No estamos seguros de si el sesudo multijugador calará entre el gran público, pero la originalidad de *Battleborn* es innegable. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

La campaña apenas durará unas 8-10 horas, pero el sesudo competitivo lo paliará. Sus "veinticinco jugabilidades" lo harán profundamente original.



■ Las partidas de Incursión serán muy estratégicas, con la participación de esbirros y robots centinelas, así que coordinarse con los compañeros será vital. La duración de cada refriega rondará la media hora.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB soul4game
"Parece un Borderlands, pero mucho más frenético. Siendo de Gearbox, seguro que hay juego para rato, pero habría preferido un mundo abierto."

@GMpyc
"El modo Historia de Battleborn es genial, y me encanta que sea cooperativo. Tener marcadores lo hace todo más dinámico."

@JeffreyPetersen
"La beta de Battleborn es realmente divertida. Parece una especie de Destiny, pero con diferencias con sentido entre clases y mucho humor."







Rendain, un tránsfuga como no ha conocido la civilización humana, será el villano de la aventura. En su empresa de destruir Solus, le acompañarán los Varelsi, unos seres larguiruchos de genuina maldad.





EL MULTIJUGADOR COMPETITIVO SE ESCAPARÁ DE LOS DUELOS A MUERTE POR EQUIPOS PARA ABRAZAR OTRO TIPO DE OBJETIVOS



LAS CLAVES

1 **HÉROES ÚNICOS.** Habrá veinticinco personajes seleccionables, con la peculiaridad de que serán todos completamente distintos, tanto por los roles que cumplirán como por las armas de las que dispondrán.

2 **MEZCOLANZA.** La base será la de un shooter, pero habrá ingredientes de otros muchos géneros: rol, beat'em up, MOBA, tower defense... Gearbox ha querido ir un paso más allá de lo que ya lo hizo con *Borderlands*.

3 **ONLINE.** El juego exigirá conexión permanente a internet, a pesar de que el modo Historia se podrá jugar en solitario. 2K vuelve a apostar fuerte por el multijugador en línea, como ya hiciera el año pasado con *Evolve*.

■ 13 DE MAYO ■ BETHESDA ■ SHOOTER

Doom





■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

¡QUE SE ABRAN YA LAS PUERTAS DEL INFIERNO!

Uno de los decanos de los shooters subjetivos, *Doom*, está a punto de regresar con su fórmula y estilo de siempre, pero con cientos de pequeños matices y novedades para adaptarse a la actualidad. La cosa no podía pintar mejor...

Doom ofrecerá tanto una campaña individual como un completo multijugador. La primera, como no podía ser de otro modo, nos pondrá en el pellejo de un marine de la Tierra que se desplazará a Marte para luchar contra las hordas del infierno, que han aparecido en diversas instalaciones de la UAC (Union Aerospace Corporation). Echarlas a patadas —y disparos—, al tiempo que descubrirmos quién demonios las ha invocado, será nuestra principal tarea. Pero que nadie se engañe: aunque habrá "trama", nada eclipsará la vertiginosa y furiosa acción sin descanso, que, aunque tendrá regusto clásico (habrá llaves para abrir puertas, ítems para recuperar vida, desandar lo avanzado para encontrar pequeñas salas secretas o el camino por el que avanzar...), no perderá de vista tampoco las tendencias actuales en el género, como la personalización tanto de armas (con efectos extra) o de nuestro marine, con aumentos de vida y similares.

Con el "salvajismo" por bandera

En este contexto, también brillarán con luz propia los momentos más bestias y gores, que se han bautizado como "glory kills", o muertes gloriosas. Serán secuencias de combate cuerpo a cuerpo, en las que, dependiendo de nuestra posición, la del enemigo y el arma equipada, podremos decapitar, cortar extremidades, romper cuellos... Todo, sin ralentizar el frenético ritmo de la acción. Será un estilo clásico, sin momentos "guionizados" al estilo *Call of Duty*, que, incluso, se apreciará en los modos multijugador, donde encontraremos el mismo regusto añejo, con ítems que recuperarán vida o armadura, con modos nuevos (como Sendero de Guerra, que nos invitará a dominar una zona en movimiento)... pero con experiencia, niveles, desbloqueables, enormes opciones de personalización y otras novedades. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Doom **rescata a lo grande el frenético espíritu de los shooters de los 90: acción pura, sin frenos, y con ideas frescas que gustarán a los fans del género.**

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB ishimuranacho

"Todo lo que recuerda al clásico es lo mejor del juego, sin duda. No puedo esperar más: he visto el gameplay y me he puesto hasta cachondo! xD. ¡Cómo apesta a vieja escuela! ¡Qué maravilla!"

WEB Puma Pérez

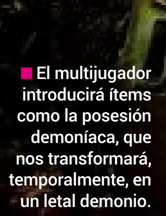
"Qué juegazo más grande. Yo me lo he pasado teta con la beta. Vaya mes nos espera, y mi cartera, tiritando."

WEB Sega-Player

"Ha sido como volver a jugar a Quake 3 Arena, pero, ahora, además del quad damage, está la posesión. Me encanta que mantenga el frenesí de antaño."

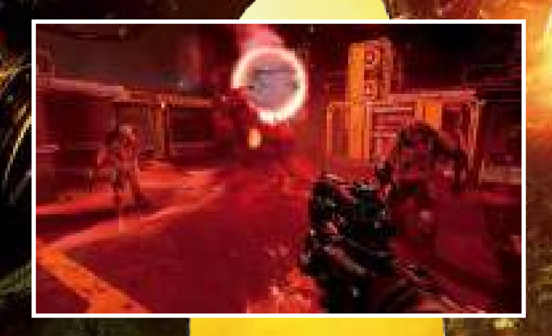


■ Las "muertes gloriosas" serán truculentos remates que variarán dependiendo de nuestra posición, la del enemigo... Serán breves y espectaculares.



■ El multijugador introducirá ítems como la posesión demoníaca, que nos transformará, temporalmente, en un letal demonio.

DOOM RESCATA SU FRENÉTICO Y CLÁSICO ESTILO DE JUEGO Y LO "ACTUALIZA" PARA OFRECER ALGO ÚNICO



LAS CLAVES

1 **PURO FRENESÍ.** Ya sea jugando la campaña o el modo online, *Doom* rescatará el ritmo frenético, sin pausas, de los grandes clásicos.

2 **NUEVAS OPCIONES,** como SnapMap, nos permitirán modificar los mapas y reglas de los modos online. Eso sí, no habrá "mods" en PC...

3 **PERSONALIZA.** No sólo las armas y al personaje: el modo SnapMap nos permitirá modificar los modos y mapas de juego online.

■ 2016 ■ KOEI TECMO ■ ROL DE ACCIÓN

Nioh




■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

ACCIÓN SAMURÁI CON SABOR A "SOULS"

En 2004, antes de su fusión con Tecmo, Koei anunció que trabajaba en *Ni-oh*, un ambicioso proyecto basado en un guión inconcluso del director Akira Kurosawa, que finalizó su hijo y que sería la base de un videojuego y una peli.

Iba a ser un juego de lanzamiento de PS3, pero, tras muchas vicisitudes, Koei cedió el testigo del proyecto al Team Ninja de Tecmo en 2010 y, tras más de cinco años de trabajo, *Nioh* (ahora sin guión) llegará este mismo año a las tiendas de todo el mundo. El tortuoso desarrollo parece haber encontrado su camino, familiar en algunos sentidos. Y es que la mejor forma de definirlo es como un juego de rol de acción ambientado en las leyendas más oscuras de samurais y demonios. Ese caldo de cultivo explotará dos facetas: un control que plasmará el estilo de duelo samurái, basado en cuatro poses con distintas cualidades defensivas y ofensivas (y que variará según el arma), y un desarrollo muy en la línea de lo visto en la serie *Souls*.

Peleando en tierra de muertos

Nioh nos arrastrará a un oscuro Japón en guerra, donde los Oni o demonios, campan a sus anchas. Nosotros encarnaremos el papel de William, un experimentado samurái que deberá sobrevivir en este sobrenatural contexto. Habrá batallas contra demonios, contra otros samurais y, jugando online, contra los personajes "muertos" de otros jugadores, que nos darán jugosos ítems si los derrotamos (armas, equipo que modificará nuestro aspecto y estadísticas...).

Pero ojo, porque no serán unas batallas sencillas: tendremos que ser pacientes, esquivar, bloquear y atacar en el momento justo (como en los *Souls*, también contaremos con una barra de energía que limitará las acciones). Y sí, moriremos a menudo. Por suerte, también contaremos con ayudas sobrenaturales: los espíritus guardianes, como un lobo, imbuirán nuestra arma con poderes especiales. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Recuerda a *Dark Souls* con ambientación y temática niponas, y un control aún más técnico y con posibilidades. La cosa promete bastante, la verdad.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Bigbossmen
“El juego que llevamos esperando más de una decada todos los seguidores de Onimusha. Este año, PS4 está barriendo con sus exclusivos.”

WEB Púrpura
“Dios, qué añito de PS4: Uncharted 4, Ratchet & Clank, Nioh, Gravity Rush 2, NieR Automata, Persona 5, Star Ocean V, The Last Guardian...”

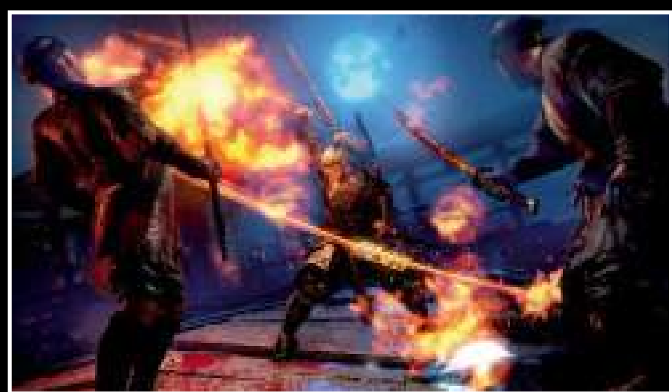
WEB Sun Wukong
“Bloodborne + Onimusha con Geralt de Rivia. Qué festival de originalidad... Pero tiene buena pinta.”



No faltarán los jefes finales y, dentro de estos, los Oni o demonios prometen ser los más grandes y vistosos. Aquí, un pequeño ejemplo...

Los espíritus guardianes nos ayudarán de diversas formas: recuperando vitalidad, dándonos poderes de forma temporal...







En combate, podremos alternar entre distintas poses ofensivas y defensivas, ya sea blandiendo katanas, lanzas u otras armas.

LAS CLAVES

1 **ROL Y ACCIÓN.** Con sabor a *Dark Souls*, es decir, combates tácticos, en los que debemos ser pacientes, esquivar... y atacar en el momento justo.

2 **COMBATE TÉCNICO.** El Team Ninja parió *Ninja Gaiden*... y, aquí, podemos esperar algo casi al mismo nivel: varias poses, diferentes armas...

3 **DEMO ALPHA.** Entre el 25 de abril y el 5 de mayo, se puede disfrutar de una alpha que nos dará acceso gratuito a un contenido del juego.

AUN CON LAS SIMILITUDES, NIOH SERÁ MÁS QUE UN CLON DE DARK SOULS

Si jugamos conectados online, veremos los "cuerpos" de otros jugadores caídos. Podremos "resucitarlos" y combatir con ellos (manejados por la CPU).





LAS CLAVES

1 MINA SEGUERA. Sega ha hecho grandes sagas como third party, y varias de ellas han sido exclusivas para Sony, como *Yakuza* o la que aquí nos ocupa.

2 TRES EN UNO. El juego combina rol por turnos con estrategia y disparos en tercera persona. Es similar a *XCOM*, pero con un estilo y una ambientación muy diferentes.

3 LIENZO. La particular estética de acuarela, favorecida por el motor Canvas, lucirá de fábula, gracias al aumento de la tasa de imágenes y la resolución (60 fps y 1080p).

■ 17 DE MAYO ■ SEGA ■ ROL / ESTRATEGIA

Valkyria Chronicles Remastered

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



PIENSA QUE LA GUERRA ES UNA ACUARELA

Lanzado en 2008 para PS3 y adaptado a PC en 2014, *Valkyria Chronicles* desembarca en PS4 para reivindicarse como la obra de culto que es.

El valor de esta remasterización es doble. Por un lado, supone una segunda oportunidad para que lo jueguen todos aquéllos que lo pasaron por alto en el ya lejano 2008. Por otro, sirve como piedra de toque de cara a *Valkyria: Azure Revolution*, una exclusiva de PS4 que, por ahora, sólo está confirmada para el mercado japonés, pero para la que esperamos confirmación occidental, a poco que esta conversión funcione bien.

La II Guerra Mundial de Sega

Valkyria Chronicles se ambientará en 1935, en una versión alternativa de Europa, en la que estarán en guerra la Alianza Imperial y la Federación Atlántica. Galia, una región neutral y rica en un valioso mineral, se verá inmersa en el conflicto y nos tocará encarnar a Welkin Gunther y Alicia Melchiott. Este aspirante a profesor y esta panadera se enrolarán en el Pelotón 7, una milicia que se levantará frente a una invasión. Eso sí, advertimos que estará en inglés.

Este RPG táctico, apoyado en el llamado sistema de combate Relámpago (una alusión a la estrategia que popularizó la Alemania nazi), nos llevará a treinta frentes de batalla. Tendremos que gestionar batallones de hasta veinte soldados, cada uno con sus propias fortalezas y debilidades. Esta "Operación Valkiria" sí tiene visos de prosperar. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

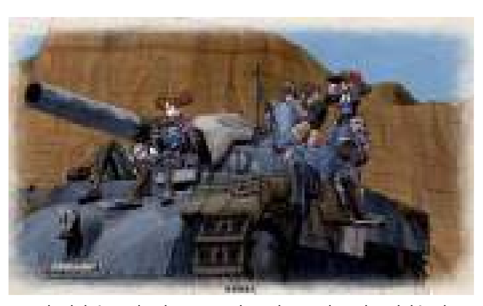
Es una ocasión única para rememorar una de las múltiples joyas de Sega en los últimos años, y al irrisorio precio de 19,95 euros. Más madera: ¡Es la guerra!



■ Tras ver el campo de batalla a vista de pájaro, tendremos que desplazarnos manualmente, con movimientos limitados.



■ Habrá cinco clases de personajes, subidas de nivel, gran variedad de equipamiento, aprendizaje de habilidades...



■ Se incluirán todos los DLC: el modo Hard EX, la misión de Edy, la misión de Selvaria y el desafío del Destacamento.

LAS CLAVES

1 RESETEO. Se ha cambiado el trasfondo histórico que llevó a la invasión de EE.UU. por parte de Corea. La nueva razón es la llegada de tecnología.

2 SANDBOX. Si la primera entrega seguía el ejemplo bélico y lineal de *Call of Duty*, ésta se mirará en el espejo de *Far Cry*, con una guerra de guerrillas en un mundo abierto.

3 ONLINE. El multijugador también ha sufrido un giro de 180º. Los modos competitivos han dejado paso a un cooperativo para cuatro jugadores, a lo largo de doce misiones.

■ 20 DE MAYO ■ DAMBUSTER STUDIOS (DEEP SILVER) ■ SHOOTER

Homefront The Revolution

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen 

NUEVA GUERRA POR LA INDEPENDENCIA

Como ya hicieron hace 240 años, los estadounidenses tendrán que volver a luchar por ser libres, de nuevo con Filadelfia como lugar icónico. Sin embargo, esta vez, no se enfrentarán a la metrópoli británica, sino a una Corea unificada que ha invadido su territorio para someterlos a su régimen.

Tras un largo y accidentado desarrollo, en el que ha pasado por las manos de hasta tres editoras (THQ, Crytek y Deep Silver), *Homefront: The Revolution* ya está casi listo para ir a la guerra de guerrillas. Lo bueno es que el equipo de desarrollo ha sido el mismo desde el principio, Dambuster Studios, aunque con un cambio de denominación de por medio (antes, era Crytek UK).

Campaña y resistencia

El juego contará con dos modos de juego. Por un lado, la campaña nos pondrá en la piel de Ethan Brady, un tipo recién unido a la resistencia que deberá ayudar a liberar una decadente Filadelfia del yugo del ejército coreano. Por otro lado, estará el modo Resistencia, un conjunto de misiones independientes que podremos disfrutar junto a tres amigos y que tendrá desarrollo de habilidades.

En lo jugable, habrá peculiaridades, como una amplia personalización de las armas y un sistema de alertas similar al de un *GTA*. Habrá que ver qué rendimiento ofrece el Cry Engine 3 en consolas (en PC, luce bien), pero el ciclo día-noche y la variedad de entornos son factores que beneficiarán al desarrollo. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene mucho de *Far Cry* urbano, y el modo cooperativo le da empaque, pero Dambuster Studios tiene que pulir la IA y la respuesta de las armas al disparar.



■ Los soldados coreanos se moverán en patrullas, tanto a pie como en vehículos blindados que podremos sabotear.



■ Las refriegas no serán a pecho descubierto. Primarán las emboscadas, ya sea con ataques rápidos o con triquiñuelas.



■ Las zonas que liberemos quedarán "decoradas" con banderas y grafitis azules, el color que representará a la resistencia.

AURICULARES

HyperX Cloud Revolver

Diseño y calidad de sonido, al servicio de un gran headset

■ **COMPAÑÍA** Kingston ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** Desde 129,90 € ■ **WEB** *www.pccomponentes.com*

Con la gama HyperX, y sus modelos Cloud y Cloud II, Kingston ha logrado forjarse un nombre dentro de los headsets de "gaming" de gama media-alta. Buen diseño y acabado y, sobre todo, calidad de sonido a buen precio han sido sus máximas. Ahora, llega su tercera apuesta en este segmento, bautizada Cloud Revolver, un headset que, en muchos sentidos, supone un paso adelante en la gama.

En términos de diseño, Revolver es un headset mucho más sofisticado y "llevable", incluso para escuchar música en la calle. Los colores negro y, en menor medida, rojo siguen siendo la nota predominante, aunque el resto del diseño ha cambiado. La diadema "clásica" de previos Cloud ha cedido su sitio a una metálica con una resistente banda de plástico y piel que se ajusta de forma automática a nuestra cabeza (por su propio peso y nuestra anatomía craneal). Por su parte, los dos auriculares propiamente dichos han crecido en tamaño y tapan por completo nuestras orejas, por muy grandes que sean. En su interior, cuentan con unos contundentes altavoces de 50 mm., mientras que las almohadillas viscoelásticas se adaptan a nuestro oído de forma suave, sin ejercer excesiva presión y sin resultar muy calurosos (en parte, también, por la piel sintética que recubre todo).

Es un auricular ligero, con un inteligente diseño que, además, está respaldado por una soberbia calidad de sonido. Puede que carezca de la contundencia de otros headsets que sobrecargan los graves, pero, a cambio, ofrece unos medios y agudos tremendamente nítidos, que ni siquiera al máximo nivel distorsionan un ápice. Su único punto débil está en el micro extraíble, que tiende a perder volumen a poco que lo separes dos dedos de la boca.

También incluye un cable extensor de 2 m., que incluye control de volumen —habría estado bien que lo integrara el propio auricular—, y conectores estéreo y micro para PC. ■

VALORACIÓN **Si buscas un auricular "para todo" en la franja de los 120-140 €, este Revolver consigue aunar una gran calidad de sonido (sin excesivos graves) con un cómodo diseño.**

ALTERNATIVAS

Entre los headsets, hay una abrumadora variedad. Por eso, hemos elegido estas alternativas con distintos rangos de precio... pero con algo en común: son grandes headsets.

PLANTRONICS RIGS
■ **PRECIO**
Desde 59,90 €



SOUND BLASTERX H5
■ **PRECIO**
Desde 105 €



SENNHEISER G4ME ONE
■ **PRECIO**
Desde 169 €



Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



MONITOR

276E6ADSS

Más color que en la propia vida

COMPAÑÍA Philips **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 329 €
WEB *http://www.philips.es/c-m-pc/monitores*





La serie E-Line de Philips ha acogido distintas pantallas pensadas para el hogar, pero, con este nuevo modelo, se quiere aunar el diseño y la versatilidad para el mercado doméstico con el rendimiento y las exigencias propias del mercado profesional.

Así pues, este panel de 27" IPS-ADS introduce en la serie la tecnología Quantum Dot Color, que ofrece unos colores un 30% más vivos y brillantes que en los paneles LED sRGB. Y lo consigue, además, reduciendo un 25% el consumo de electricidad. Así, si buscas un monitor para trabajar en imagen, ya sea vídeo o retoque fotográfico, este panel con resolución máxima de 1920 x 1080 te hará el apaño por un precio inferior al de otros modelos similares, dejando unas vívidas y brillantes imágenes (tiene grandes niveles de brillo y contraste, aunque los negros quedan por debajo).

Y tranquilo, porque si, al mismo tiempo, buscas un monitor para el ocio, este panel tiene un tiempo de respuesta de 5 ms., por lo que también resulta más que apto para la reproducción de medios en HD y, por supuesto, para el "gaming".

Sus únicos puntos débiles están en la peana (un poco endeble para nuestro gusto y con pocas opciones de ajuste) y en los controles táctiles del monitor, que son un poco imprecisos.

VALORACIÓN **Si buscas un equilibrio entre prestaciones de tipo profesional, ocio y precio, pocos monitores ofrecen un precio tan competitivo. Si no buscas resoluciones de 4K, es un todoterreno a un gran precio.**

MANDO

NES30 Pro

Un gran mando y, además, con mucho sabor retro

COMPAÑÍA 8Bitdo **PLATAFORMA** iOs, Android, PC y otros
PRECIO Desde 27,99 € **WEB** *www.amazon.es*



Cada vez más juegos para tableta y móvil, e incluso para la realidad virtual de Gear VR o Cardboard, ofrecen (o imponen) la opción de jugar con un mando Bluetooth. Existen cientos de modelos, pero este, en concreto, nos ha llamado la atención por múltiples motivos. El primero y más evidente a primera vista es su estética, que remite a los motivos de la clásica NES, hasta en el color y la forma de su cruceta y sus botones.

Pero ese detalle no deja de ser algo anecdótico, ya que el NES30 encierra otras virtudes. La primera es que ofrece un total de cuatro modos de conexión, lo que le permite conectarse tanto a Android como a iOS (algo que no ofrecen todos los mandos bluetooth), y no sólo eso, sino que también se puede utilizar en PC y dispositivos como Raspberry Pi, en los que se comporta como un mando de Xbox 360 (salvo por el botón guía, tiene el mismo número de botones, dos sticks analógicos...).

Centrándonos en el control puro y duro, tanto los sticks como la cruceta ofrecen el control preciso y "sensible" que cabría exigir a un mando de estas características. La cruceta resulta algo angulosa y dura de primeras, pero marca bien las diagonales (resulta fácil realizar "Hadokens" y similares sin fallar). Y los botones, por su parte, ofrecen un buen tacto y están bien rematados, si bien es cierto que los que están en la parte superior son mejorables (son botones, no gatillos) y, en concreto, el L2 y el R2 resultan más pequeños e incómodos de pulsar.

Tampoco es menospreciable la batería que monta, que, en una carga completa, puede dejar cerca de 18-20 horas de juego continuo. ¿Qué mando de consola ofrece eso hoy en día? Además, su tamaño, relativamente pequeño, facilita bastante su transporte.

VALORACIÓN **Por su versatilidad, su gran acabado y su control, el NES30 Pro es, quizá, uno de los mejores mandos bluetooth para jugar con dispositivos móviles, y a buen precio.**

TABLET

iPad Pro 9,7

¿Un paso más cerca de sustituir a los portátiles?

■ **COMPAÑÍA** Apple ■ **PLATAFORMA** iOS ■ **PRECIO** Desde 679,99 € ■ **WEB** *www.apple.com/es*

Las cifras de ventas revelan que el interés por las tabletas "tradicionales" está menguando, mientras que aquéllas que cuentan con teclado propio están creciendo, quizá por la tendencia a reemplazar a los portátiles. Apple dio el primer paso el año pasado con el iPad Pro de 12,9", una bestia de tamaño descomunal que, ahora, tiene un "hermano" pequeño: el iPad Pro de 9,7". Como otros productos de la casa, condensa en un cuerpo más pequeño —para ser exactos, el del iPad Air 2— todas las bondades del primer Pro. Así, encontramos un rendimiento y una velocidad casi idénticos a los del modelo de 12,9" en un tamaño más manejable... aunque con diferencias. La pantalla tiene una resolución máxima de 2.048 x 1.536 con una densidad de 264 p/p (frente a la del primer Pro, de 2.732 x 2.048) y sólo cuenta con 2 GB de RAM, frente a los 4 GB del modelo más grande.

Estas diferencias, en el uso "normal", no se notan y permiten editar a la vez tres fuentes de vídeo 4K sin que el dispositivo se resienta. Además, incluye el modo de pantalla "True Tone", que, gracias a un sensor, autoajusta el brillo y el contraste para que podamos verla en cualquier contexto. También cuenta con cuatro altavoces integrados, cámara de 12 Mpx., batería para diez horas de uso continuo y accesorios, como su teclado (es caro) y el lápiz de Apple... aunque sigue fallando en la multitarea: cambiar de app es algo tedioso. ■

VALORACIÓN El iPad Pro de 9,7" es la mejor tableta de Apple en este tamaño, pero aún le queda trecho para suplantar al portátil...

ALTERNATIVAS

Tabletas con teclado, diseñadas para sustituir a los portátiles, hay muchas... y con gran disparidad de perfiles y precios, como éstas que os recomendamos.

ENERGY TABLET 10.1" PRO WINDOWS
■ **PRECIO** Desde 219 €

PIXEL C
■ **PRECIO** Desde 499 €

MICROSOFT SURFACE PRO 4
■ **PRECIO** Desde 999 €



TECLADO

G610 Orion

¿Teclado de "gaming" para el trabajo?

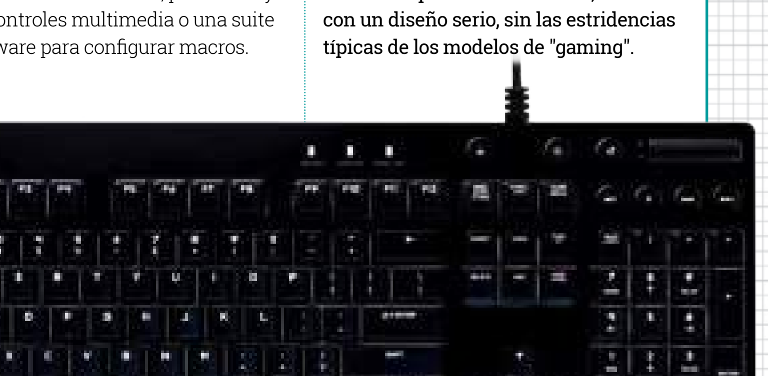
■ **COMPAÑÍA** Logitech ■ **PLATAFORMA** PC ■ **PRECIO** 139 € ■ **WEB** *http://gaming.logitech.com/es-es/*

Si algo caracteriza a Logitech, es la calidad de sus productos y que siempre escucha a sus clientes. Fruto de esto último es la nueva generación de sus teclados de "gaming" G610 Orion, que han abandonado los interruptores Romer-G (propios de la casa), para montar los más reputados Cherry MX.

El resultado son dos nuevos modelos que comparten la mayoría de sus características, desde un diseño más sobrio (puede pasar por un teclado para el trabajo) a opciones para configurar la iluminación independiente de cada tecla (la luz es sólo de color blanco, pues no hay RGB), controles multimedia o una suite de software para configurar macros.

La diferencia reside en el interruptor que monta cada tecla. El modelo G610 Orion Brown monta los interruptores Cherry MX Brown, de los más silenciosos del mercado y, además, con una "protuberancia" que nos da "feedback" de su pulsación mientras tecleamos. Por su parte, el modelo G610 Orion Red monta los interruptores Cherry MX Red, también silenciosos, pero diseñados para ofrecer una mayor velocidad de respuesta de las pulsaciones. ■

VALORACIÓN **Son teclados caros, pero diseñados para durar. Además, cuentan con un diseño serio, sin las estridencias típicas de los modelos de "gaming".**





AURICULARES

Plantronics BackBeat Fit

Sonido contundente para "atronar" a los deportistas

■ **COMPAÑÍA** Plantronics ■ **PLATAFORMA** Android e IOS
■ **PRECIO** Desde 79,99 € ■ **WEB** *http://www.amazon.es*

La serie BackBeat, reconocida por su enorme calidad de sonido, tiene un modelo bluetooth para deportistas, que conserva intactas las cualidades de la gama: poderoso sonido, buen diseño y gran autonomía (diez horas). Los controles se reparten entre los dos auriculares, incluido control de volumen o aceptar llamadas (incluye micro). Resisten el sudor y sus materiales aseguran una larga vida. ■

VALORACIÓN No aíslan el ruido externo por completo, pero eso no impide que suenen de 10.

MANDOS

Xbox One Controllers Shadow

Un gran mando que sale de las sombras

■ **COMPAÑÍA** Microsoft ■ **PLATAFORMA** Xbox One ■ **PRECIO** Desde 59,95 € ■ **WEB** *www.game.es*

Que el mando de Xbox One es uno de los mejores del mercado es algo que no se puede poner en duda. Además de ser el compañero perfecto en la consola de Microsoft, también lo es a la hora de jugar en PC. Además, cada poco tiempo aparecen nuevas ediciones especiales del mando, con los motivos de un lanzamiento o en nuevos colores. Las últimas son estas "Shadow" en color cobre (exclusiva de Game) y azul. Ambas versiones son en color metalizado y degradado a negro, que les sienta genial. En todo lo demás, son como la revisión del mando de Xbox One, es decir, prescinden del antiguo conector propietario de Microsoft para los cascos e incluyen la típica clavija de 3,5 mm. para conectar cualquier headset con micro integrado. ■



VALORACIÓN Es un mando soberbio, en nuevos tonos y que, ahora, incorpora el conector de 3,5 mm. para poder usar cualquier auricular.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener estos objetos, y lo sabes.

Moquete, a tamaño Real

Reconócelo... ¡llevas toda la vida soñando con esto!

El próximo agosto, NECA hará realidad el sueño de muchos fans de "Cazafantasmas", más concretamente de aquéllos capaces de soltar más de 600 € por esta réplica a tamaño real del entrañable Moquete. Confeccionado en goma y látex, tiene una altura de casi un metro. Esperemos que, con el paso del tiempo, bajen un poco el precio, porque menudo sablazo...

■ **A LA VENTA EN** ***www.bigbadtoystore.com***

Cortina Super Shower Time

Jamás te habrá hecho tanta ilusión pasar por la ducha

Sólo a Think Geek se le podía ocurrir convertir algo tan aburrido como una cortina de ducha en un elemento codiciado por fans de lo retro. Confeccionada en vinilo, esta cortina ha desaparecido de la página de la tienda, pero aún es posible conseguirla en eBay a un precio nada descabellado. Eso sí, no nos responsabilizamos si se acaba disparando su cotización.

■ **A LA VENTA EN** ***www.ebay.com***

Maqueta tanque Metal Slug

Desde la Neo-Geo, directamente a tu estantería

Nos hemos quedado patidifusos con esta maqueta del tanque SV-001R Metal Slug que dio nombre a la mítica saga de Neo-Geo. No es muy grande (escala 1/24), pero su nivel de detalle os dejará sin palabras. Incluye pegatinas y no necesita pegamento para el montaje, aunque merece la pena invertir algo de esfuerzo en pintarla para dejarla tan bonita como en esta imagen.

■ **A LA VENTA EN** ***www.omegacenter.es***



Wonder Woman de Play Arts KAI

El avión invisible no está incluido en el pack

Ni Batman ni Superman. El personaje más memorable de la película de Zack Snyder es Diana de Themyscira, y Square Enix ha sabido captar todo su carisma en esta figura de la línea Play Arts KAI. Incluye peana, su mítico látigo, espada y escudo. Además, su falda y su pelo son flexibles, lo que le permite adoptar un montón de poses diferentes.

A LA VENTA EN *store.eu-square-enix.com*

Comecocos pixelado

Para recrear en casa los mejores niveles de Pac-Mania

Primero, nos tentaron con Sonic y Tails; luego, con el trío Ryu-Ken-Blanka de *SF II*...y, ahora, Pixel Bricks nos ofrece la opción de recrear al entrañable Comecocos y a su archienemigo Clyde en sendos sets de construcción que exigen buena vista y un pulso firme. Cuando los montes, ya sólo te quedará hacer los efectos de sonido con la boca.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Camisa de Resident Evil

Porque matar zombis no está reñido con la elegancia

Inspirada en la camisa que llevaba Chris Redfield en el primer *Resident Evil* (de hecho, el artículo se llama Redfield 96), esta prenda luce con orgullo el nombre de su propietario, su pertenencia al Alpha Team y el escudo de la unidad S.T.A.R.S. de la policía de Racoon City. Está disponible en seis tallas: desde S hasta 3XL (para los héroes fuertecitos).

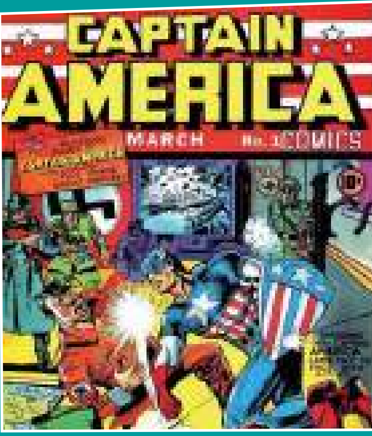
A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor





CAPITÁN AMÉRICA, el héroe más político

Se han escrito ríos de tinta, algunas veces para bien y otras para mal, sobre el impacto y la importancia en nuestra sociedad del Centinela de la Libertad: el Capitán América. Creado por Joe Simon y Jack Kirby, apareció por vez primera en marzo de 1941, y fue una de las medidas de apoyo de Timely Comics, la precursora de Marvel, a la política del gobierno de Roosevelt para entrar en la II Guerra Mundial.

Sea como fuere, el Capitán América siempre lo ha tenido crudo para desentenderse de la política, incluso siendo un héroe de ficción cuyas aventuras estaban destinadas a un público más joven. Desde el momento de su concepción, en los años 40, sirvió como acicate para que la opinión pública estadounidense simpatizase con la guerra contra el Eje y, luego, en los 50, como “Aplastacomunistas” (aunque esta segunda versión, empollada al calor de la Caza de Brujas, se justificaría luego, alegando que no era el verdadero, sino un impostor que vestía el traje en ausencia del Capi).

Pasadas la Edad de Oro y la de Plata, con Marvel instaurada en la Edad de Bronce, la suerte del Capi no cambió. En los 70, con Imperio Secreto, fue crítico con las políticas de Nixon y, en los 80, el héroe se postuló como candidato presidencial a la Casa Blanca. El 11-S convirtió temporalmente a nuestro héroe en cazador de islamistas y "Civil War", en una metáfora de los derechos civiles, que Marvel consideraba que el gobierno de Bush estaba coartando. ¡Vaya trayectoria más movidita!

Pero, incluso retirado, Steve Rogers (nombre real del personaje) ha visto cómo el Capitán América sigue siendo objeto político. Recientemente, Sam Wilson, antes conocido como el Halcón y actual Capitán América, ha protagonizado una controvertida campaña como activista político. ■

MÚSICA

BSO QUANTUM BREAK

Petri Alanko, el compositor de la banda sonora de *Alan Wake*, ha vuelto a ponerse a las órdenes de Remedy Entertainment para crear la cinematográfica música que acompaña a la última superproducción de Microsoft. Son quince cortes que podrás descargar tanto en iTunes como en Amazon.

PRECIO 9,99 € **A LA VENTA EN** *www.itunes.com*



BSO THE DIVISION

El shooter apocalíptico de Massive Entertainment despliega una estupenda banda sonora de Ola Strandh, responsable de la música de otros títulos del estudio sueco, como *Ground Control* o *World in Conflict*. Es una buena ocasión para disfrutar de su trabajo sin que haya disparos ni explosiones de por medio.

PRECIO 9,99 € **A LA VENTA EN** *www.itunes.com*



Finn Star Wars Black Series

Para poder gritarle aquello de "traidor" una y otra vez

Hasbro sigue adelante con la Black Series de "Star Wars" y nos presenta, ahora, a Finn en sus inicios como Stormtrooper (incluyendo la famosa huella de sangre del casco). Tiene un tamaño aproximado de 17,5 centímetros e incorpora catorce puntos de articulación para poder recrear a gusto sus ataques de pánico.

A LA VENTA EN *www.toysnsoldiers.com*

PVP desde 34,99€

Mochila Nintendo

Para que puedas llevarte la mítica NES "a cuestas"

Aunque haga diez años que no pisas un aula, te costará resistirte ante esta mochila con licencia de Nintendo, que recrea, hasta en el mínimo detalle, el diseño de la inolvidable NES. De hecho, incorpora los botones Power y Reset, así como la entrada para los dos mandos en la parte inferior. Y tampoco pierdas detalle de los tiradores de las cremalleras: sí, son una pareja de "pads". Parece tan resistente como la consola original.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 35,49€

Edición Limitada Grand Kingdom

Lo último de Spike Chunsoft incluirá un montón de detalles

El próximo 17 de junio, Bandai Namco distribuirá en España una edición limitada de este prometedor RPG táctico por turnos, que incluirá un libro de arte de tapa dura de 128 páginas, un CD con la banda sonora, pósters de los personajes y un set de pegatinas. Todo ello irá bien guardadito dentro de una preciosa caja.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 81,99€

PVP desde 129,95€

OVERWATCH

PVP desde 13,49€

RYU

BLANKA

KEN

PVP desde 119€

LIBROS

TAITO ARCADE CLASSICS

Los expertos de Hardcore Gaming 101 repasan el glorioso legado recreativo de Taito en un libro de 98 páginas donde no faltan clásicos de la talla de *Rainbow Islands*, *Rastan* o la saga *Darius* (incluyendo su reciente entrega para PS4 y PS Vita). Las últimas páginas del volumen están dedicadas a analizar 80 cartuchos de Super Nintendo y desnudos en 8 y 16 bits (sí, en serio).

PRECIO 17,68 € **A LA VENTA EN** *www.amazon.es*

LA LEYENDA DE FINAL FANTASY VIII

Remí López analiza, a lo largo de 208 páginas, el universo de uno de los RPG más recordados de la historia de la primera PlayStation. Es una estupenda traducción del libro original francés que cuenta, además, con un prólogo de nuestro compañero Alberto Lloret. No es porque sea el redactor jefe, pero lo ha bordado.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



Overwatch Ed. Coleccionista

Blizzard vuelve a demostrar que es la reina de los packs

Aún estáis a tiempo de reservar esta espectacular edición, que incluye caja metálica, estatua de 32,5 cm. de altura, libro de ilustraciones de 175 páginas, doce postales, banda sonora, veintiún héroes, cinco aspectos y contenido temático para otros juegos de la casa (como *Hearthstone*, *Diablo III*, *World of Warcraft* o *StarCraft II*).

A LA VENTA EN *www.game.es*

Calcetines Street Fighter II

Para ser un luchador de los pies a la cabeza

La propuesta de este mes de la tienda de merchandising oficial de Sony es, cuando menos, sorprendente: tres pares de calcetines inspirados en tres de los luchadores más icónicos de *Street Fighter II*. Si los miras con detenimiento, verás como el patrón de los colores imita a la perfección a los personajes creados por Capcom.

A LA VENTA EN *gear.playstation.com*

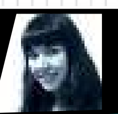
Figura Daredevil

O Dan Defensor, para aquéllos que peinan canas

Si te has quedado sin aliento con la segunda temporada de la serie de Netflix, no podrás evitar ponerle ojitos a esta deslumbrante figura de 16 cm., creada por Mezco Toys. Con el look clásico de los tebeos de Marvel, este Daredevil de plástico incluye peana y varias armas, así como manos y caras distintas (incluyendo una amoratada), para recrear la dura vida del protector de La Cocina del Infierno.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



El fin del camino del ninja

Este mes de abril, los lectores de manga de nuestro país han sido testigos de un hecho que muchos pensaban que no se iba a dar nunca: el fin de "Naruto". La historia de ese travieso ninja con ganas de ser Hokage nos ha dicho adiós con la salida al mercado del tomo número 72, un volumen que, además, trae sorpresa, puesto que se ha incluido la postal especial en la que Masashi Kishimoto agradece a sus fans todo el apoyo recibido durante los quince años de vida que ha tenido la serie.

Volviendo a "Naruto", los seguidores españoles de la obra que han ido comprándose los tomos en cuanto se iban poniendo a la venta son unos héroes, pues ya no sólo hay que tener en cuenta de que la obra de Kishimoto es muy extensa, sino que, a lo largo de todo este tiempo, han tenido que pasar por todo tipo de vicisitudes: diferente calidad de papel entre unos volúmenes y otros, cambio en el nombre de la empresa en los lomos, mudanza de la obra a otra editorial... A pesar de todo ello, cabe decir que, para nuestra alegría, el formato no se ha tocado ni un ápice, por lo que la colección no ha variado.

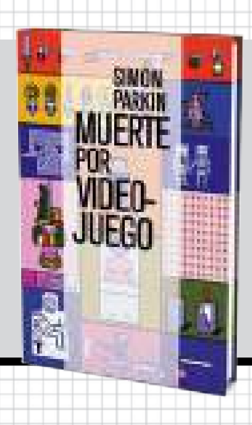
> NARUTO Y SU VOLUNTAD DE FUEGO HAN SUPUESTO UN ANTES Y UN DESPUÉS EN LA ÚLTIMA DÉCADA

Aunque, a simple vista, parece que todo ha terminado para siempre en la Villa Oculta de la Hoja, lo cierto es que la franquicia aún tiene mucho que decir a sus miles de seguidores, pues, tras el final, tenemos un tomo único que, durante diez episodios, narra una nueva aventura de nuestro querido ninja y, además, dentro de unos días, verá la luz en Japón otro manga más. En España, por otro lado, esperamos con los brazos abiertos a las guías oficiales de personajes y los anime cómic. Aún queda "Naruto" para "rato'ttebayô". ■

MUERTE POR VIDEOJUEGO

Los videojuegos nos dan la vida... y, en ocasiones, nos conducen a la muerte. Simon Parkin analiza los dos extremos: desde las defunciones por agotamiento en cibercafés asiáticos, hasta la odisea del tipo que lleva tres años intentando alcanzar los confines de *Minecraft*. Son testimonios de gente apasionada por un medio que nació como un entretenimiento y ha acabado siendo una religión.

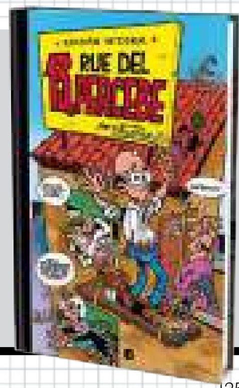
PRECIO 22,90 € **PUBLICADO POR** *Turner*



EDICIÓN INTEGRAL 13 RUE DEL PERCEBE

Este volumen de 352 páginas se ha convertido, por motivos más que evidentes, en un acontecimiento para los fans de Francisco Ibáñez. Aquí, encontrarás hasta la última plancha creada por el padre de Mortadelo sobre el vecindario más chiflado del cómic español. Sólo tiene una pega: echamos de menos un prólogo o material extra.

PRECIO 30 € **PUBLICADO POR** *Ediciones B*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Capitán América: Civil War

■ **ESTRENO** 29 de abril ■ **GÉNERO** Superhéroes / Aventuras ■ **DIRECTORES** Anthony Russo y Joe Russo
■ **PROTAGONISTAS** Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Paul Rudd, Tom Holland, etc.

No hay peor guerra que la que enfrenta a hermanos, a amigos, a semejantes... Y los Vengadores van a sufrir una escisión interna bien dolorosa. Anthony y Joe Russo firman una película en la que están perfectamente medidos los tiempos para narrarnos una historia con profundidad emocional, con momentos de humor y con secuencias de acción trepidantes y corales.

La Fase 3 de la expansión cinematográfica de Marvel queda inaugurada por todo lo alto cumpliendo con creces su cometido: lanzar una cinta de cine-espectáculo de calado con nuestros archiconocidos héroes enfrentándose a dilemas que los llevan a una auténtica batalla interna; presentar a los nuevos personajes que seguirán su andadura en sus respectivas películas en solitario (el Spidey de Tom Holland, T'Challa personificado en Chadwick Boseman) y no dejar ni un solo momento de lado el sentido del humor y los gags que aderezan el total para no resultar un leño lacrimógeno. Aplauso para el guión de Christopher Markus y Stephen McFeely, que apuntala un arranque magnífico, y para el repartazo unido para la ocasión, por no hablar del trabajazo de extras, equipos de postproducción y fotografía. Cuesta encontrarle pegas. ■

LO MEJOR

Las increíbles secuencias de acción, rodadas con mucha ambición, sobre todo las que conllevan tener en pantalla a muchos actores. El cameo de Stan Lee y el balance de drama y humor.

90

LO PEOR

El hecho de que el conflicto global acabe en el terreno personal le resta impacto al final, sobre todo teniendo en cuenta la cantidad de superhéroes implicados, pero funciona.



Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez

El niño y la bestia

ESTRENO 22 de abril **GÉNERO** Animación /Aventuras **DIRECTOR** Mamoru Hosoda
ESTUDIO Studio Chizu y Toho Company

Después de Wolf Children, el director Mamoru Hosoda nos presenta una película en la que hay tantas lecciones de humildad que no parece una sencilla cinta de animación dirigida al espectador infantil medio. El mundo de las bestias se rige por sus propias reglas de forma paralela al de los humanos, pero un niño, tras sentirse traicionado por su familia, se escapa y se introduce en él. Allí entablará amistad con el fuerte pero nada disciplinado Kumatetsu, que se convierte en su amigo y guía espiritual.

Aspira a convertirse en el nuevo líder de las bestias, pero para eso precisa convertirse en un buen maestro y demostrar que es capaz de ser ejemplo de virtud. El pequeño Kyuta se convertirá en su primer aprendiz, pero el vacío que alberga en su interior hará que toda su evolución se vea marcada por una lucha de superación por aprender y desarrollarse. La trama, tan íntima como realista a pesar de la irrupción de lo fantástico, refleja una intensa historia de amistad y de aprendizaje mutuo. Emocionante y hermosa. ■

LO MEJOR

El diseño de los personajes y la preciosa analogía con la lucha del protagonista de la novela "Moby Dick" y nuestro joven Kyuta, que mantiene una pugna constante consigo mismo.

80

LO PEOR

Es muy dramática, así que, aunque la experiencia cinematográfica es muy disfrutable, también se sufre bastante. Las peculiaridades del imaginario nipón pueden llegar a desconcertar.









Victor Frankenstein

ESTRENO 15 de abril **GÉNERO** Fantástico **DIRECTOR** Paul McGuigan
PROTAGONISTAS James McAvoy, Daniel Radcliffe, Jessica Brown y Mark Gatiss

La novela de 1818 de Mary Shelley sigue dando pie a nuevas reinvenciones, aunque en esta ocasión queda al descubierto muy pronto que nos hallamos ante una cinta más preocupada por el subrayado de las líneas más evidentes que por lecturas profundas acerca de la creación. El guión de Max Landis nos muestra la historia desde la óptica de Igor, que como personaje se incorporó al universo frankensteiniano en sus versiones cinematográficas.

El mayor problema de la película es que no consigue encontrar el tono a lo largo del metraje: no busca encasillarse en el terror (a pesar de la búsqueda de ese ambiente tan peculiarmente misterioso del Londres victoriano) y coquetea con el drama, pero las pinceladas de humor negro le hacen mella. Si a esto le añadimos que la estrella del show no es ni el doctor ni su criatura, el conjunto queda bastante deslucido... La mirada externa no añade demasiado. ■

LO MEJOR

Daniel Radcliffe realiza un buen trabajo como este nuevo Igor que hace las veces de la conciencia del doctor "loco". El diseño de producción es atractivo y un par de cameos sorprenden.

50

LO PEOR

El guión tiene lagunas y recalca demasiado las mismas ideas de siempre. Ya el título es desacertado si tenemos en cuenta que el acento se pone más bien en Igor que en Frankenstein.



JUEGO DE TRONOS
Temporada 6

■ ESTRENO 24 de abril ■ CANAL Canal+ Series ■ WEB *www.plus.es/series*

Tantearemos el futuro de los personajes creados por el escritor George R. R. Martin a ciegas, porque, por primera, vez la serie adelanta a los libros. "Juego de Tronos" deja atrás las novelas de "Canción de hielo y fuego" y las tramas seguirán su curso, desvelando muchos misterios que quedaron abiertos en la quinta temporada de la serie: el mayor de ellos, el destino de Jon Nieve.

Las redes sociales han ardido en especulaciones de toda índole, pero, ni por asomo, nos figuramos lo que está por llegar... Lo que sí sabemos es el repartazo que se va a unir al elenco habitual de la serie: Max Von Sydow como el Cuervo de Tres Ojos, Pilou Asbæk como Euron Greyjoy, Richard E. Grant, Freddie Stroma o Ian McShane, entre otros.

Jeremy Podeswa, responsable de series como "Los Tudor" o "Boardwalk Empire", y que ya se ocupó de "Kill the Boy" y "Unbowed, Unbent, Unbroken", se ha encargado de rodar los dos primeros episodios. Tomará el relevo Daniel Sackheim ("Expediente X", "The Americans"), que dirigirá el tercero y el cuarto, mientras que Mark Mylod, que se encargó de "Gorrión supremo" e "Hijos de la Arpía", sacará adelante el séptimo y el octavo.

Las sorpresas finales recaerán sobre los hombros de Miguel Sapochnick, que ya nos puso los pelos de punta con la secuencia magistral de la batalla entre Jon Nieve y la horda de caminantes blancos en los últimos compases de la quinta temporada y que tendrá que dejar el listón muy alto con el noveno y el décimo episodio. ■

■ Mientras disfrutamos de la serie, los lectores esperamos ávidos la publicación del sexto libro, "Vientos de invierno"...



PLATAFORMAS DIGITALES



VIGILADOS T5

■ CALLE 13 ■ 10 DE MAYO

El drama criminal podría quedar zanjado en esta quinta temporada, en la que tendremos de vuelta al equipo al completo para tratar de sobrevivir a Samaritano y encontrar un medio de contraatacar haciendo daño real. Si renovara, hay ideas para continuar...



PENNY DREADFUL T3

■ CANAL+ SERIES VOSE ■ 2 DE MAYO

Más oscura que nunca, nuestra intrépida Vanessa Ives (Eva Green) seguirá enfrentándose al mismísimo diablo en una temporada con mucho sabor español. Paco Cabezas ha dirigido dos episodios y Almería es uno de los lugares donde se ha rodado.



■ ESTRENO 6 de abril ■ CANAL Fox ■ WEB *www.foxtv.es/*

22/11/63

El 22 de noviembre de 1963, tres disparos acabaron con la vida del presidente John Fitzgerald Kennedy. "22/11/63" es una novela de Stephen King que gira en torno a un profesor de secundaria llamado Jake Epping, que viaja en el tiempo con el objetivo de evitar el asesinato. A lo largo de la historia, protagonizada por James Franco, se puede conocer también a Lee Harvey Oswald, el asesino del presidente, y a su familia (su madre Marguerite y su esposa de origen ruso, Marina). El proyecto lo han hecho posible Warner Bros TV, Hulu y la productora de J. J. Abrams, Bad Robot.



■ ESTRENO 19 de mayo ■ CANAL Fox Life ■ WEB *www.foxtv.es/*

Eye Candy

La protagonista de "Eye Candy" es Lindy (Victoria Justice), una hacker atractiva y soltera que publica de todo en su blog, desde planes terroristas hasta acusaciones sobre presuntos asesinos. Después de que su compañero de piso la anime para tener citas online, Lindy comienza a ser acosada a través de la red por un hombre que parece peligroso. Pronto descubre que existe un asesino en serie en Manhattan, y todo apunta a que puede ser su acosador. Así, Lindy se unirá a la unidad de delitos cibernéticos de la ciudad para capturar al asesino.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Realidad virtual: la máquina del tiempo

En marzo, Ámsterdam acogía la inauguración de la primera sala europea de realidad virtual: gafas VR, auriculares, sillones giratorios y libertad para que el espectador disfrute de una proyección en la que él es el eje central. De sus movimientos y su interacción con el material filmado, dependerán su experiencia y su satisfacción final. Aunque hay quien piensa que la realidad virtual podría desvincularnos de nuestro entorno y sumergirnos en una suerte de burbuja independiente y estanca, lo cierto es que parece que más bien nos obliga, por un lado, a concentrarnos por completo en una experiencia mucho más inmersiva y verosímil que cualquiera que hubiéramos tenido antes (3D, IMAX, 4D...) y, por otro lado, a tomar decisiones sobre la marcha, cambiar nuestro itinerario o, simplemente, tener poder de elección... Es un "elige tu propia aventura" en el que vamos escribiendo la historia.

Las posibilidades que esto ofrece son muchísimas y, mirando su lado más positivo, voy a señalar la facilidad que ofrece como medio didáctico. Aprender puede y debe ser divertido, y tenemos un ejemplo muy claro y muy reciente. El estreno de "Altamira", la película protagonizada por Antonio Banderas en la que se homenajeaba la figura de Marcelino Sanz de Sautuola y su hija, la descubridora de la llamada "Capilla Sixtina de la Prehistoria", venía acompañada de una experiencia en realidad virtual. Se trataba de un recorrido por la propia cueva en el que podíamos pasear por ella, pararnos en los distintos dibujos y comprender cómo y por qué nuestros antepasados hicieron semejante esfuerzo por puro amor al arte. Que la tecnología sirva para hermanarnos con nuestro pasado es una preciosa paradoja que me hace tener una fe inmensa en el medio no sólo para disfrutar (que también), sino para avanzar. ■



THE TUNNEL T2

■ CANAL+ SERIES ■ 4 DE MAYO

La serie sigue al detective británico Karl Roebuck y a la detective francesa Elise Wasserman, que comienzan a trabajar juntos después de que aparezca un escabroso caso en plena frontera. Un nuevo asesinato los obligará a colaborar.



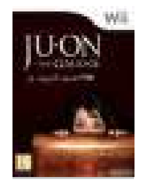
MARSEILLE

■ NETFLIX ■ 5 DE MAYO

Violencia, corrupción, sexo y traición se mezclarán en una serie protagonizada por Gérard Depardieu que ya ha sido tildada como "House of Cards a la francesa". Con las elecciones en el punto de mira, el alcalde de Marsella pisará cabezas con tal de ganar.

MIS TERRORES
FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Wii
- **GÉNERO** Aventura de terror
- **COMPAÑÍA** Rising Star
- **AÑO** 2009







Ju-On: The Grudge

UN "MALDITO" JUEGO...

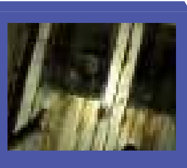


Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

No me duelen prendas en reconocer que "Ju-On", "The Grudge" o, como se conoce por aquí, "La Maldición", fue una de las últimas pelis que me incomodaron. Los espíritus malditos de Kayako y Toshio, junto a una opresiva atmósfera y un aterrador sonido, consiguieron que me retorciera en la butaca, así que, ¿por qué iba a ser malo su juego?

Pues lo es, y no por pocos detalles. Su desarrollo es muy simple: en cada uno de los niveles, desde desérticos bloques de apartamentos a fábricas abandonadas, nos "sueltan" para cumplir un objetivo, como rescatar a nuestro perro. Los problemas comienzan con el concepto del juego: debemos mantener encendida nuestra linterna —encontrando pilas— mientras avanzamos con un control ridículo: moviendo el Wiimote, alumbramos con la linterna y giramos la cámara, mientras que, con B, avanzamos. El concepto se traslada a la pantalla de forma lenta, tediosa hasta para girar o volver sobre nuestros pasos. Todo, mientras recorremos unos entornos pobres, con texturas en baja resolución y con sustos absurdos y muy predecibles.

Y hay otra mecánica más: en ocasiones puntuales, el choque con los espíritus es inevitable y se resuelve con quick time events. Falla un solo gesto y... "game over". Sin puntos de control, supone volver a empezar el nivel, y eso sí que es una pesadilla. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Pobre en lo jugable, con un control muy absurdo (lo de andar y girar como si tuviéramos 100 años no lo justifica ni el mayor de los miedos), rancio en lo técnico, sin capacidad para aterrar, predecible... Y nos quedamos cortos. Hasta el modo para dos, donde el segundo jugador nos asusta, es una broma de muy mal gusto...

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
DISEÑO ORIGINAL Y JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando.

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Jesús Delgado, Bruno Sol, Marcos García, Lázaro Fernández, y Lidia Muñoz.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**

DIRECTOR GENERAL Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
COORDINADORA DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Sonia Herranz
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00

Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151

Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L. Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain





PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **27 de mayo**

Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 4 - **1998-1999**

HOBBY CONSOLAS

...ependi... ...e videojuegos para consolas

¡¡JUEGAZOS!!
The Legend of Zelda Ocarina of Time
Resident Evil 2
Final Fantasy VIII
Gran Turismo
Soul Calibur

RUMBO A LOS 128 BITS
PlayStation, Nintendo 64... ¡y llega Dreamcast!

TAL COMO ÉRAMOS
¿LISTOS PARA EL EFECTO 2000?

El juego que cambió la historia de PlayStation
METAL GEAR SOLID

Y además... ¡¡LAS CURIOSIDADES DE LA REVISTA!!

EXCLUSIVA GAME



A LA VENTA EL 3 DE MAYO

LLÉVATE UNA FIGURA EXCLUSIVA DE UNO DE LOS PERSONAJES DEL JUEGO, EL DLC "PACK PRIMOGÉNITO" Y UNA CAJA METÁLICA.





PROMOCIÓN LIMITADA A 500 UDS.
EL MODELO DE FIGURA SERÁ ENTREGADO DE FORMA ALEATORIA.



CONSIGUE CON TU RESERVA
UNA PLACA METÁLICA EXCLUSIVA + DLC "ASPECTO NOIRE" PARA WIDOWMAKER DE REGALO



PROMOCIÓN LIMITADA A 5000 UDS.

DISPONIBLE EN:





FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO 24 MAYO



CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

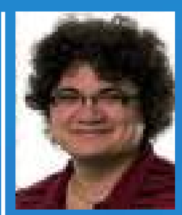


un auténtico equipazo

La sabiduría de algunos clásicos junto a la frescura de nuevos miembros compusieron una completísima plantilla en esta época.



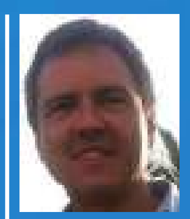
AMALIO GÓMEZ siguió al frente de la dirección de la revista junto a algunas tareas de redacción.



SONIA HERRANZ siguió al pie del cañón hasta el número 88, cuando marchó rumbo Playmanía



MANUEL DEL CAMPO compaginó análisis con reportajes que le llevaron por medio mundo.



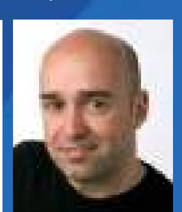
RUBÉN J. NAVARRO se afianzó en esta etapa de la revista, en la que tuvo mucha más presencia.



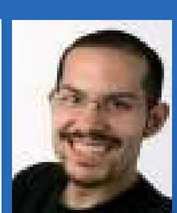
JAVIER DOMÍNGUEZ participó entre los números 81 y 88 de Hobby Consolas.



ALBERTO LLORET también nos deleitó con sus geniales textos entre los números 81 y 88.



JAVIER ABAD, el actual "dire", formó parte de la plantilla entre los números 89 y 97.



DAVID MARTÍNEZ se deja ver más por la web ahora, pero entró en Hobby en el número 89.



ROBERTO AJENTO entró al mismo tiempo que David Martínez. Un auténtico máquina!

echando la vista atrás...

En esta cuarta entrega de nuestro suplemento repasamos una época apasionante, tanto para la revista en sí como para todos los aficionados a los videojuegos. Y es que, durante 1998 y 1999 vieron la luz algunos títulos que cambiarían la historia del ocio electrónico para siempre. ¡Os lo juramos por nuestra ocarina!

Unas consolas casi sin límites

En una etapa en la que PlayStation y Nintendo 64 dominaban el mercado (Saturn estaba ya de capa caída y Dreamcast todavía daba sus primeros pasos), las consolas de Sony y Nintendo nos sorprendían casi cada mes con títulos que, a menudo, nos hacían preguntarnos dónde estaba el "techo" de estas máquinas: *Gran Turismo, Turok 2, Final Fantasy VIII, 1080 Snowboarding*... la lista es tan grande en número como en calidad. Sin embargo, hubo dos nombres propios que destacaron sobre los demás. Quizás os suenen...

Link y Solid Snake nos hacen soñar

Nos referimos, claro está, a *The Legend of Zelda Ocarina of Time* y a *Metal Gear Solid*. Dos títulos muy diferentes entre sí, pero que tienen algo en común: poseer la capacidad de demostrar que los videojuegos son algo mucho más que una simple forma de pasar el rato; que el arte también puede ser creado a través de unos polígonos capaces de transmitir emociones tan intensas que, incluso casi 20 años después, han conseguido volver a erizarnos el vello mientras rememorábamos su lanzamiento. Por todo esto, las única palabra que somos capaces de escribir es "gracias". Gracias a genios como Miyamoto o Kojima por cambiar nuestra vida para siempre...



sumario



1 ¿Quién necesitaba un amigo o una mascota cuando podía pillarse un Furby? ¡Y no había que sacarle a la calle!



2 Moverse sin hacer demasiado el ridículo en los recreativos era nuestra meta en Dance Dance Revolution.



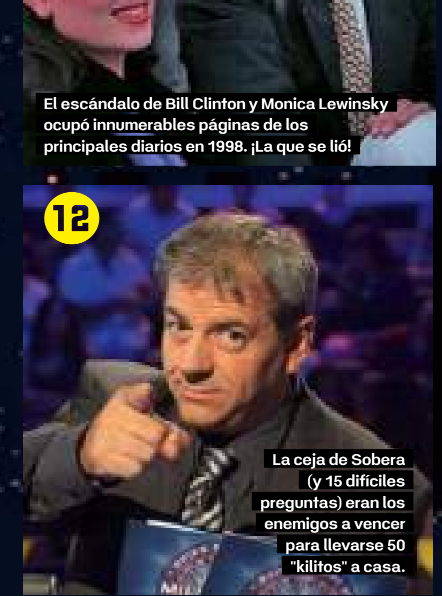
3 En Mayo de 1998 el Real Madrid se hizo con su ansiada séptima Copa de Europa.



8 Depende, de Jarabe de Palo, fue una de las canciones que más sonó en España en 1998... también fue una de las más parodiadas.



7 "Quieto todo el mundo ¡ya está aquí el alma de la fiesta!" Y vaya si lo fue; Torrente fue todo un pelotazo en cines.



6 El escándalo de Bill Clinton y Monica Lewinsky ocupó innumerables páginas de los principales diarios en 1998. ¡La que se lió!

12 La ceja de Sobera (y 15 difíciles preguntas) eran los enemigos a vencer para llevarse 50 "kilitos" a casa.



16 ¡Menudo "canguelo" nos dio el estreno de El Sexto Sentido!

18 El final de 1999 estuvo marcado por el temido "Efecto 2000". ¡Al final no fue para tanto!

9 Apple "pensó diferente" en 1998 y presentó sus nuevos iMac G3.



15 Las Nike Cortez fueron una de las zapatillas de moda en 1999. Elegir su combinación de colores era un auténtico quebradero de cabeza.



17 Ricky Martin nos invitó a vivir la vida loca con su exitazo.

14 Hasta la revista Time se hizo eco del éxito de los Pokémon. ¡Y todavía siguen "petándolo"!



4

Miki Nadal, Javier Capitán, Patricia Conde, Florentino Fernández y Felisuco nos alegraban con El Informal. ¿Os acordáis del Poli Risitas?



5

Imitar el peinado de Cameron Diaz en Algo Pasa con Mary es cuestión de... bueno, mejor no lo intentéis.

10

Matt Groening nos presentó Futurama. ¡Esta serie valía un gritón de dólares!

11

La llegada a los cines de Star Wars: La Amenaza Fantasma inspiró una nueva colección de figuras Lego. ¡Cómo molaba recrear sus batallas!

13

Desde que vimos Matrix, todos queríamos ser como Neo. Pero como aprender artes marciales costaba lo suyo, suspirábamos por su móvil.

afectados por el efecto 2000

El final del Siglo XX estaba cerca y, con él, se anunció un posible apocalipsis informático que mandaría el mundo a la porra. Eso sí, visto lo visto... ¡a nosotros pareció darnos igual!

La idea de iniciar un milenio post-apocalíptico tenía su encanto, pero al final la cosa no fue para tanto. ¡Así esperamos al Efecto 2000!

Díselo a mi Furby

En 1998 llegó un nuevo miembro a muchas familias: un Furby ❶. A este simpático y ruidoso búho-ratón-gato-murciélago se le cogía cariño al principio, pero lo cierto es que acababa cargando. Suerte que podíamos desquitarnos en los recreativos con *Dance Dance Revolution* ❷, el arcade con el que pretendíamos aprender a bailar para luego ligar en las discotecas. Evidentemente, no funcionaba. Pero bueno, y el Madrid qué... ¿otra vez campeón de Europa? ¡Pues sí! Ver a Raúl ❸ levantar "La Séptima" puso a los madridistas una sonrisa que no lograba ni El Informal ❹, el divertidísimo programa que no nos perdíamos cada noche.

Aunque, para risas, las que nos echamos en el estreno de Algo Pasa con Mary. ¿Recordáis la escena en la que Cameron Díaz ❺ aparece con el flequillo levantado? Pues a Bill Clinton ❻ no le hizo ninguna gracia. Y es que el Presidente de Estados Unidos no pudo evitar la "mancha" en su expediente que le supuso el caso Lewinsky. Lástima para él que Torrente ❼ no fuese el detective encargado de investigar el caso, porque si de sus habilidades hubiera dependido... ¿que de qué depende? ❽ Pues de según como se mire, claro. Y es que para gustos, los colores... ¡pero si eran los de la gama del nuevo y flamante iMac G3 ❾, mucho mejor!

Mirando al Futurama

Mientras Matt Groening presentaba Futurama ❿, nosotros alucinábamos con los Lego de Star Wars: la Amenaza Fantasma ⓫. Molaban tanto que más de una vez nos planteamos ir a 50x15 para ver si Carlos Sobera ⓬ nos daba un buen pellizco y podíamos así comprar toda la colección y, de paso, hacernos también con el increíble (y carísimo) Nokia 8110 ⓭. ¡Sentirse como Neo en Matrix tenía un precio! Aunque para impagable (no para Nintendo) el éxito de los Pokémon ⓮, que se convirtieron en un fenómeno a nivel mundial. Estas criaturas triunfaron más que las Nike Cortez ⓯, y eso que el ya por entonces clásico modelo de zapatillas volvía a pegar con fuerza en 1999, en parte porque nos proporcionaba una tracción perfecta para salir corriendo del cine cuando aparecían los fantasmas de El Sexto Sentido ⓰... o para mover las caderas a ritmo de Livin' La Vida Loca ⓱ e impresionar (o no) a las "chatis". Y así, a ritmo de Ricky Martin, nos despedimos hasta el próximo mes... Si es que el efecto 2000 ⓲ no nos "peta" el Windows 98, claro.



Nintendo 64 vivió dos de sus mejores años en esta etapa, recibiendo juegazos brutales.

rumbo a los 128 bits

PlayStation y Nintendo 64 fueron las grandes protagonistas de 1998 y gran parte de 1999, cuya recta final puso en escena a una nueva contendiente: Sega Dreamcast.

La batalla a tres entre Sega, Sony y Nintendo, que había arrancado hacía tan solo tres años, empezaba a cobrarse sus primeras víctimas. ¿Qué compañía conseguiría hacerse con la victoria en este apasionante duelo de consolas?

La caída de Sega Saturn

El panorama consolero arrancaba, en 1998, con tres principales plataformas de sobremesa en el mercado: Saturn, PlayStation y Nintendo 64. De las tres, la que peor posición tenía era, sobre todo en occidente, la máquina de Sega. Pese a que la consola era una auténtica bestia a la hora de albergar juegos en 2D, su compleja arquitectura hacía que programar entornos en 3D en ella fuera un infierno para los desarrolladores, por lo que muchas de ellas la abandonaron o, casi peor, se limitaron a sacar versiones de títulos multiplataforma que no aprovechaban el verdadero potencial de una gran consola que, además, tuvo la mala suerte de competir con un poderoso rival al que Sega no vio venir...

> La complejidad de su arquitectura, una mala gestión de marketing de Sega y el buen momento de PSX hicieron fracasar a Saturn en la gran mayoría de mercados entre 1998 y 1999.

El boom del fenómeno PlayStation

La consola de Sony, por su parte, vivía una auténtica época dorada en todo el mundo. El número de lanzamientos que recibía cada mes era escalofriante y resultaba casi imposible seguir el ritmo a todas sus novedades. El apoyo incondicional de "third parties" tan potentes como Konami (*Metal Gear Solid*), Capcom (*Resident Evil 2*) o Squaresoft (*Final Fantasy VIII*), sumado al el fantástico trabajo de sus estudios internos





Estos dispositivos analógicos llegaron a España en 1997, pero fue durante los años posteriores cuando alcanzaron su plena integración con la gran mayoría de juegos del mercado. Nos costó adaptarnos, ¡pero ahora no podríamos vivir si ellos!

NINTENDO 64

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **64 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **34.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **33 millones**

Después de un excelente estreno en marzo de 1997, Nintendo 64 no bajó el listón y, durante los dos años posteriores, nos deleitó con verdaderas joyas como *The Legend of Zelda Ocarina of Time, Donkey Kong 64* o *Super Smash Bros*. Sin duda, fue una genial etapa en lo que a lanzamientos se refiere para una de las consolas que más nos ha hecho disfrutar en la historia de los videojuegos.

(*Gran Turismo, Syphon Filter...*) hicieron que las cifras de ventas de la máquina de color gris marcharan viento en popa en todo el mundo, siendo nuestro país fiel reflejo de esta situación, donde llegó a superar el millón de PSX vendidas en España durante esta época. Esta buena salud de lanzamientos, unida a su reducido precio (en enero de 1999 PSX tenía un precio oficial de 19.990 pesetas) y unas magistrales campañas publicitarias de Sony, hicieron que PlayStation fuera la consola de sobremesa más popular de la época.

Nintendo 64, en buena forma

La consola de la Gran N, que fue la última en llegar al mercado de las tres grandes consolas de esta etapa, no consiguió desbancar a PlayStation en ventas, pero siguió recibiendo un gran número de

Sony lanzó primero el Dual Analog Controller y, después, el Dualshock, que añadía vibración.

Sega se sumó al carro analógico con el Saturn 3D Control Pad. ¡Era más cómodo de lo que parecía!

Nintendo 64 fue la primera consola de la época en incorporar un stick analógico a su mando "de serie".

SEGA SATURN

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **9 millones**

La consola de Sega no pudo seguir el ritmo de PSX y, en esta etapa, acusó ya de forma evidente un menor apoyo por parte de las desarrolladoras, lo que se tradujo en un cada vez más reducido número de lanzamientos. Aun así, se trataba de una increíble consola y lo demostró con juegazos de la talla de *Deep Fear, Shining Force III* o *Castlevania Symphony of the Night*. ¡Larga vida a Saturn!

Sega Saturn confirmó su declive, que llegó a su punto álgido con la salida de Dreamcast en 1999.

saltando al control analógico

La época de las 3D había llegado para quedarse y cada vez se hacía más prescindible el uso de la tradicional cruceta digital, por lo que las diferentes compañías tuvieron que adaptar sus mandos de control. Sony lanzó su "Dual Analog Controller" y, posteriormente, su "Dualshock". Por su parte, Nintendo incluyó un stick analógico en el mando de Nintendo 64, mientras que Sega lanzó un pad analógico junto a Nights: into the Dreams que fue compatible con títulos posteriores.



La Game Boy Camera entró el libro Guinness por ser la cámara digital de menor tamaño.



explorando nuevas formas de jugar

La búsqueda de nuevas experiencias siempre ha sido una constante dentro del mundo de los videojuegos, y esta época no fue una excepción. Durante 1998 y 1999 aparecieron nuevos dispositivos que buscaban ampliar las posibilidades un paso más. Por ejemplo, Nintendo lanzó al mercado su Game Boy Camera, que nos permitía -entre otras cosas- tomar imágenes digitales desde la portátil. Este accesorio, que no tuvo demasiado éxito en España, se podía combinar con Game Boy Printer, una impresora térmica portátil que posibilitaba trasladar a papel las capturas en los juegos compatibles. Por su parte, Dreamcast fue la primera consola en incorporar un modém "de serie" y la pionera a la hora de apostar fuertemente por el juego online en su campaña de publicidad. Para ella también llegó un curioso mando en forma de caña de pescar, compatible con el juego *Sega Bass Fishing*.

juegazos que hicieron que muchos la consideran la mejor consola de esta generación. Títulos exclusivos inolvidables como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Turok 2: Seeds of Evil* o *Banjo-Kazooie* y un atractivo precio de 19.990 pesetas a enero de 1999 consiguieron que un gran número de jugadores en nuestro país se decantaran por la máquina de Nintendo. Una decisión que, desde luego, era tan personal como acertada, porque si algo tenía su catálogo era una calidad fuera de toda discusión posible.

Nunca alcanzó las ventas de PlayStation, pero la enorme calidad de Nintendo 64 y de sus juegos, hicieron que fuera la consola favorita de la generación por un amplio sector del público.

Llegan nuevas portátiles

Tras sorprendernos con Game Boy Pocket tan solo un año antes, Nintendo dio otra vuelta de tuerca a su mítica portátil y puso a la venta Game Boy Color en España en 1998. Esta máquina, que guardaba un gran parecido estético con su predecesora, tenía como principales reclamos una nueva pantalla a color, retrocompatibilidad con el extensísimo catálogo de Game Boy y, ya en su interior, una CPU y memoria más potentes. Como juego abanderado de su lanzamiento recibimos una increíble reedición de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, que recibió el sobrenombre de DX (Deluxe) y que sirvió de inmejorable carta de presentación para una portátil que nos daría

¡no sin mi revista!

Las revistas de videojuegos siempre han demostrado ser un complemento perfecto para acompañar a nuestra consola y, durante estos años, aparecieron en el mercado un gran número de publicaciones que, además de divertirnos e informarnos, fueron un indicativo del auge que vivía el sector en España. Algunas de ellas, como Playmanía, siguen en plena forma a día de hoy, pero otras como Juegos & Cía o la Revista Oficial Dreamcast no corrieron la misma suerte y acabaron despareciendo. ¡Pero nos brindaron unos momentos inolvidables!



Las revistas de videojuegos gozaban de gran salud en aquella época, lo que propició que cada mes los kioscos se inundaran de publicaciones de diversa índole, como guías de compras, especiales de trucos o revistas oficiales de distintos formatos.



GAME BOY POCKET

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **9.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

La nueva versión de la clásica Game Boy, que se beneficiaba de un menor volumen, una mayor autonomía y una pantalla de mejor calidad, siguió calando entre los jugadores gracias a su reducido precio, a los nuevos lanzamientos y, por supuesto, al extenso catálogo de juegos que se había forjado desde 1989, año en el que se puso a la venta versión original de la consola.

Pese a los años de sus "tripas", Game Boy Pocket siguió funcionando bien.

La nueva versión de Game Boy color era más potente que la original e incluía pantalla a color.

GAME BOY COLOR

FABRICANTE: **Atari** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1998** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **12.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **30 millones**

El color inundó los juegos de Game Boy gracias a esta nueva portátil, que además de su pantalla LCD con capacidad para mostrar 56 colores simultáneos de una paleta de 32.768, doblaba la potencia de la CPU de Game Boy y ampliaba otros aspectos, como memoria RAM y de vídeo, lo que permitió acoger juegazos de la talla de *Wario Land 2* o *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*.

PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

Con un éxito apabullante, que incluso le llevó a superar el millón de consolas vendidas en España durante esta etapa, PlayStation se convirtió en la consola favorita de gran parte de los jugadores y de las "third parties". Juegazos como *Metal Gear Solid* fueron el complemento perfecto para obras maestras de la propia Sony, como *Gran Turismo* o *Medievil*, que conformaron un catálogo tan completo como inolvidable.

La gris de Sony se consolidó como la principal plataforma de 32 bits del mercado.





Axel Springer (Hobby Press en aquel momento) fue la editorial responsable de gran cantidad de las nuevas publicaciones especializadas en videojuegos. Algunas de ellas, como Playmanía, calaron desde el primer momento y siguen triunfando.



NEO GEO POCKET

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **12.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **2 millones**

Contra todo pronóstico, Neo Geo Pocket llegó a España poco después de su salida en Japón. Distribuida en nuestro país por Siscomp, esta portátil presumía de tener una CPU de 16 bits, un preciso Joystick y una pantalla monocroma de mayor tamaño que la de Game Boy. Llegó acompañada de títulos como *Baseball Stars, Neo Geo Cup 98* o *King of Fighters 98 R-1*, que costaban unas 7.990 pesetas cada uno.

La portátil tuvo buena aceptación en España, donde funcionó mejor que en la mayoría de países europeos.

muchas alegrías en el futuro en forma de juegazos. Por su parte, la distribuidora Siscomp se encargó de traer a España, en un lapso muy breve de tiempo entre ambas, las dos portátiles de SNK: Neo Geo Pocket y Neo Geo Pocket Color. Desgraciadamente, y pese a su gran calidad, ninguna consiguió despegar y su presencia fue bastante anecdótica, lo que no fue óbice para que nos dejaran para el recuerdo títulos tan geniales como *Metal Slug: 1ST Mission* o *Sonic the Hedhegog: Pocket Adventure*. ¡Ah! y hablando de Sonic...

Dreamcast: el sueño de Sega

En un claro intento por enmendar los errores del pasado y, tal como hizo con Saturn, con la idea de adelantarse a los movimientos de sus rivales, Sega puso a la venta la primera consola de 128 bits de la historia. El 14 de octubre de 1999 fue la fecha elegida para que los jugadores españoles pudiésemos acudir a hacernos con una máquina que, como su nombre bien indicaba, invitaba a soñar. Una arquitectura muy similar a la popular placa arcade Naomi, que aseguraba conversiones casi perfectas de los mejores arcade de Sega,

NEO GEO POCKET COLOR

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **17.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **2 millones**

Pocos meses después de la llegada de Neo Geo Pocket recibimos a su sucesora en nuestro país. La principal novedad de esta portátil era la incorporación de una pantalla a capaz de reproducir 146 colores simultáneos de una paleta de 4096. En sus primeros meses de vida, la consola ofreció juegos como *Puzzle Bobble Mini, King of Fighters R-2* o *Pocket Tennis*.

La pantalla a color y las licencias de SNK fueron los principales de esta portátil.

La VMU, o tarjeta de memoria con pantalla de Dreamcast, se insertaba en el proopio mando.

módem incoporado que nos invitaba a jugar online con todo el planeta ("Up to 6 Billion Players") y un contundente catálogo de la lanzamiento, que contaba con joyas como *Sonic Adventure, Blue Stinger, Power Stone* o, poco despúés, con el mítico *Soul Calibur*, convencieron inicialmente a los jugadores, que en territorios como Estados Unidos acudieron en masa a las tiendas y generaron unas impresionantes cifras de ventas. Las cosas, por fin, parecían volverle a ir bien a Sega.. ¿no?

PS2: el golpe de efecto de Sony

Ante la llegada de Dreamcast al mercado, Sony reaccionó anunciando, en abril de 1999, la sucesora de su exitosa PSX. PlayStation 2 era ya una realidad y, aunque no llegaría hasta marzo de 2000 a Japón (noviembre del mismo año a España), este anuncio hizo que muchos jugadores esperaran a la nueva máquina de Sony antes de dar el salto definitivo a la nueva generación de consolas. Una apasionante batalla estaba en ciernes y, de nuevo, las páginas de Hobby Consolas serían su fiel diario de guerra. Pero esa historia tendrá que esperar hasta el próximo mes..

Sega quería recuperar el prestigio perdido con Dreamcast, a lo que Sony reaccionó anunciando de forma definitiva PlayStation 2, que llegaría un año más tarde. Esta acción fue determinante para el futuro de ambas compañías.

SEGA DREAMCAST

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **GD-ROM** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1999** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

Sega se adelantó a sus rivales, tal y como hizo con Saturn, y lanzó la primera consola de 128 bits del mercado. Con una potencia descomunal para la época, módem incorporado y un soporte exclusivo para sus juegos (GD-ROM), Dreamcast demostró desde el primer momento que era un auténtico consolón capaz de albergar joyas como *Soul Calibur* o *Sonic Adventure*.

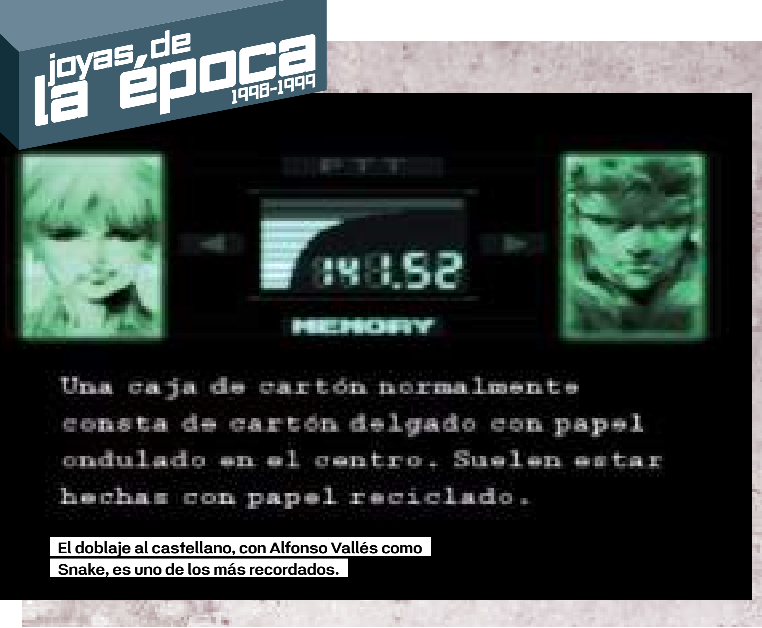


En la sección Arcade Show de Hobby Consolas os contábamos cada mes las últimas novedades de las máquinas recreativas del momento.

Manuel del Campo era el encargado de ir a probar en persona los arcade más molones de la época. Qué mal vivía este chico, ¿no os parece?

¡a los recres!

El gran aumento de popularidad de la que estaban disfrutando las consolas domésticas aún no había hecho demasiada mella a los tradicionales salones recreativos, que seguían a pleno rendimiento en muchos lugares de nuestro territorio. Por ello, las diferentes desarrolladoras de máquinas arcade dieron el todo por el todo en su búsqueda por ofrecer experiencias muy distintas a las que podíamos disfrutar en casa, lo que dio pie a un gran número de recreativas de enorme calidad. Los impresionantes muebles que emulaban la cabina de un coche deportivo o el asiento de una motocicleta, o los gráficos de infarto, como los que proporcionaba la placa NAOMI, de Sega, eran motivos más que sufientes para seguir yendo a "los recre".



El doblaje al castellano, con Alfonso Vallés como Snake, es uno de los más recordados.


"Debe estar loco para pilotar un Hind con este tiempo". Liquid era capaz de eso y mucho más...

1 pero qué... ¡juegazo! metal gear solid



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1999**
- Nº DE LA REVISTA: **91**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

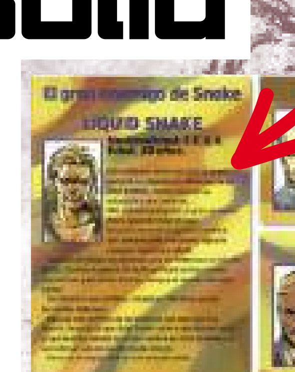
FUE IDEADO PARA 3D0 de forma inicial, pero el reducido éxito de la consola hizo que se trasladase a PlayStation.

EL TERREMOTO DE 1995 EN KOBE destruyó gran parte del material de desarrollo, por lo que el equipo tuvo que empezar desde cero.

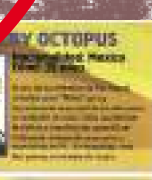
Hideo Kojima exprimió como nadie hasta ese momento el potencial de PlayStation para ofrecer una aventura única y adelantada a su época. Había nacido una leyenda que cambiaría los videojuegos para siempre.

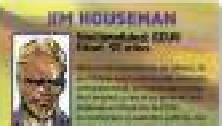
Al habla Snake. Coronel, ¿puede oírme?

Ya desde las primeras palabras por códec de Solid Snake en Shadow Moses, la isla donde se desarrolla la apasionante trama de *Metal Gear Solid*, sabíamos que estábamos ante algo realmente grande. Esta sensación, que no desaparecía durante toda la aventura, se transmitía gracias a título redondo en todos sus aspectos: desde su impresionante apartado gráfico y sonoro, a un sistema de juego que reflejaba la infiltración como ningún título había hecho antes, y todo ello aderezado por unos personajes inolvidables y repletos de carisma. Este juego supuso una auténtica revolución en los títulos para consola, y sirvió para demostrar, más que nunca antes, que los videojuegos ya no eran solo cosa de niños.



La ficha de Liquid Snake, el enemigo principal de Snake, no faltó en nuestro análisis del juego.









Hideo Kojima creó con Metal Gear Solid una de los mejores obras de la historia de los videojuegos



La infiltración era la base principal del juego, que permitía afrontar los retos de distinta forma.

En portada

Esta espectacular ilustración de Yoji Shinkawa sirvió para ambientar nuestra portada del número 91, que incluía el análisis del juego.

Nuestro análisis también incluía consejos de infiltración. ¡Así daba gusto ser un agente especial!

su paso por la revista

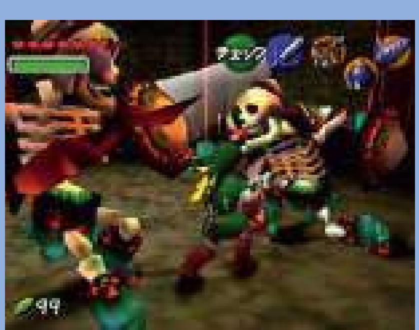
Metal Gear Solid fue uno de los títulos con más cobertura de nuestra historia, y durante muchos meses os ofrecimos todos los detalles previos a su lanzamiento que iban surgiendo.

La variedad de objetos y armas que podíamos usar era muy grande.

nuestra nota

Una obra de arte adulta, exquisita y difícilmente superable. Así calificamos esta creación de Kojima en nuestra ficha de valoración, en la que destacamos sus numerosas bondades. Le otorgamos un merecidísimo 98, ¡un título casi perfecto!


Esta pequeña ocarina era una parte fundamental en el desarrollo de la aventura.



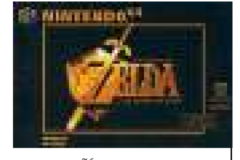


su paso por la revista

Desde que Nintendo ofreció primeros datos de N64, la llegada de un nuevo *Zelda* llenó muchas páginas de nuestra revista, en las que fuimos descubriendo con vosotros lo mucho que era capaz de ofrecer el juego.

una leyenda que perduró en el tiempo

2 the legend of zelda ocarina of time



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Nintendo 64**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **87**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

SALIERON 3 VERSIONES del juego (1.0, 1.1, y 1.2), que presentan ligeros cambios entre sí.

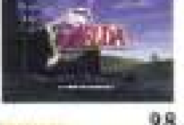
UNA NAVE ARWING, de *Star Fox*, podía ser desbloqueada con códigos Gameshark ¡Nos atacaba sin piedad!

Trasladar la saga *Zelda* a las 3D era todo un reto, pero Miyamoto y Aonuma se crecieron para crear un juego mágico y atemporal.

Los primeros pasos de Link en el frondoso Bosque Kokiri hicieron que un escalofrío recorriera nuestra espalda cuando por fin pudimos jugar al primer *Zelda* en 3D de la historia. Tras meses soñando con cómo luciría el mágico universo de la saga en N64, nuestras más optimistas expectativas se cumplieron con creces y pudimos disfrutar no sólo de uno de los mejores juegos de la nueva consola de Nintendo, sino de la historia de los videojuegos. La magia envolvía a todos y cada uno de los apartados de este RPG, que consiguió dejarnos pegados a la silla durante decenas de horas y que, por supuesto, dejó una profunda huella que aún perdura en nuestra memoria.


Link fue, como no podía ser de otra manera, el protagonista de esta genial aventura.

Nintendo 64
Aventura/Action RPG
Nintendo
Nintendo
1
256 megas



Gráficos: 98
Sonido: 98
Jugabilidad: 93
Diversión: 98
Valoración: 98
Alternativas:

nuestra nota

La falta de traducción al castellano de sus textos fue la única "mancha" en el expediente del juego, que obtuvo una magnífica puntuación y una crítica tan positiva como entusiasta,



Esta brutal portada sirvió para que gritáramos a los cuatro vientos lo increíble que era el juego.



su paso por la revista

El éxito de la primera parte hizo que nos volcáramos de lleno con *Resident Evil 2*: avances, entrevistas exclusivas y hasta una espectacular portada acompañaron al lanzamiento de este esperado juego.

Los jefes de Capcom posaron con Hobby Consolas... ¡y nos contaron muchos secretos del juego!

La sangre y el "gore" siguieron presentes en esta continuación, que nos puso los pelos de punta.

3 terror en la comisaría
resident evil 2



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1998**
- N° DE LA REVISTA: **80**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

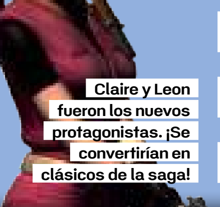
CAPCOM CANCELÓ el trabajo (en estado avanzado) de la secuela de *Resident Evil* para empezar desde cero y crear así este título.

GEORGE A. ROMERO dirigió el anuncio de televisión promocional del juego y Capcom quiso contratarle para dirigir su salto al cine.

Los zombis volvieron a invadir PlayStation con la secuela de uno de los títulos más aclamados de los primeros años de la consola.

El survival horror vivía una época dorada en 1998, y la llegada de *Resident Evil 2* sirvió para confirmar que el género aún tenía mucho que decir. Situado dos meses después del incidente de la mansión en Racoon City, el juego introducía a dos nuevos protagonistas: Claire Redfield, la hermana de Chris, y Leon S. Kennedy, un oficial de policía. Pero no fueron estos los únicos cambios, y aunque se mantuvieron las bases principales del primer título, como el sistema de cámaras fijas y la terrorífica atmósfera, Capcom introdujo un buen número de novedades, como un apartado técnico muy mejorado, nuevas armas y enemigos, como los temibles Lickers, o una mayor interacción entre ambos protagonistas. ¡Un auténtico juegazo!

Claire y Leon fueron los nuevos protagonistas. ¡Se convertirían en clásicos de la saga!

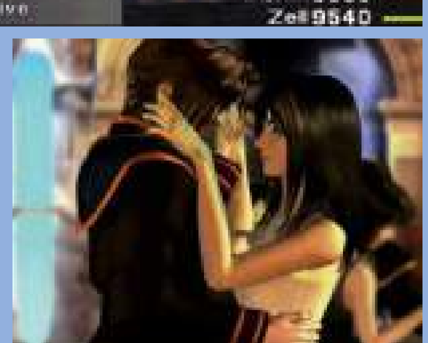


nuestra nota

Resident Evil 2 logró la difícil tarea de superar a su predecesor en la mayoría de apartados, y así lo reflejamos en nuestra valoración, en la que lo calificamos como una auténtica obra maestra. °



Los combates por turnos, seña de identidad de la saga en esta época, se mantuvieron.




novedades PlayStation

La octava maravilla de

FINAL FANTASY



su paso por la revista

Desde sus primeras imágenes, que os mostramos antes que nadie, hasta su salida en Japón, culminando con su llegada a España 8 meses más tarde, *FFVIII* llenó de magia nuestras revistas.

4 otra fantasía hecha realidad
final fantasy VIII



- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1999**
- N° DE LA REVISTA: **97**
- NOTA: **98**

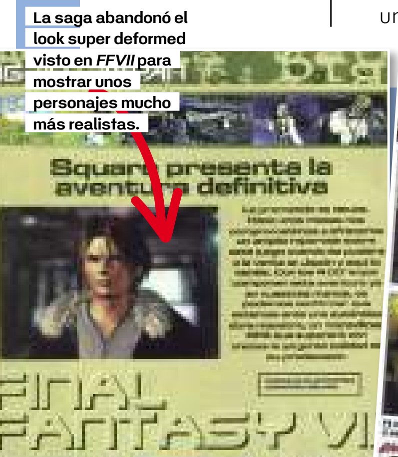
¡mosquis!

EL BAILE DE RINOA Y SQUALL inspiró una demo técnica que Squaresoft utilizó para demostrar la potencia de PS2.

EYES ON ME, el tema principal, ganó el premio a mejor canción oriental del año en los Japan Gold Discs Awards de 1999.

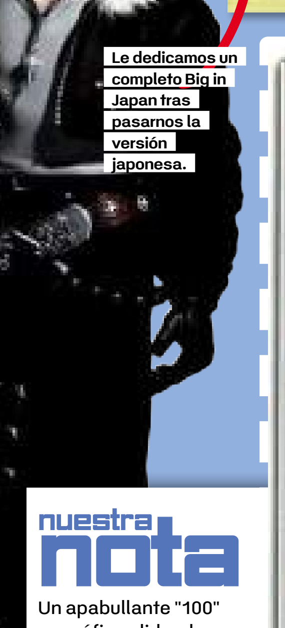
El rol alcanzó una de sus cimas en PlayStation con la llegada de Final Fantasy VIII, considerado por muchos como una de las mejores entregas de la saga.

Sorprender a los jugadores tras el pelotazo que supuso *Final Fantasy VII* no era una empresa sencilla para Squaresoft, pero Yoshinori Kitashi e Hironoburu Sakaguchi (director y productor, respectivamente) volvieron a demostrar su enorme talento con *Final Fantasy VIII*, un nuevo e inmenso RPG que mantenía muchos elementos clásicos de la saga, como los combates por turnos, pero que tenía una marcada (y arrebatadora) identidad propia. Pronto surgió el debate de si la historia de Squall y Rinoa era mejor que la que habían protagonizado Cloud y compañía. Sea como sea, el caso es que fue un título único e indispensable.



La saga abandonó el look super deformed visto en *FFVII* para mostrar unos personajes mucho más realistas.

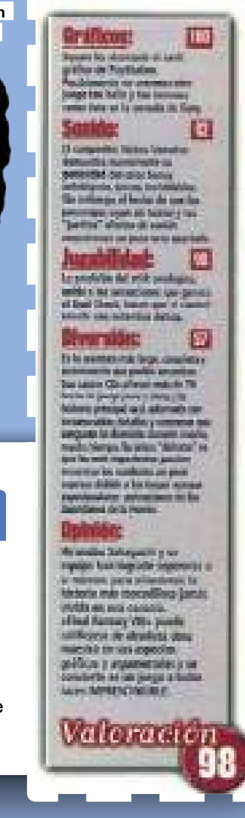




Le dedicamos un completo Big in Japan tras pasarnos la versión japonesa.

nuestra nota

Un apabullante "100" en gráficos lideraba unas puntuaciones brutales para un juego que no merecía ni una décima menos. Una compra imprescindible para cualquiera que tuviera una PSX.





su paso por la revista

Precedido por un extenso reportaje de presentación a Game Boy Color, esta nueva versión del *Zelda* para GB lanzado en 1993 llegó sin hacer demasiado ruido. Pero cuando lo hizo, nos volcamos con él.

Nintendo consiguió condensar toda la magia de la saga *Zelda* en un cartucho de tan solo 8 Megas.

5 el despertar del color

the legend of zelda links awakening

La llegada de Game Boy Color propició esta fantástica reedición de una de las mejores entregas de la saga *Zelda* en 8 bits.

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Game Boy Color**
- AÑO: **1999**
- N° DE LA REVISTA: **90**
- NOTA: **98**

¡mosquis!

KOHOLINT es la isla en la que se desarrolla el juego. Es una de las pocas entregas que no está ambientada en Hyrule.

LOS CAMEOS son numerosos, y durante el juego hay referencias a personajes como Mario, Peach o Yoshi.

El número 26 de Hobby Consolas incluyó entre sus páginas el análisis de *The Legend of Zelda Links Awakening* para GB. Casi 6 años después, el juego volvió a nuestra revista gracias a esta versión para Game Boy Color, que recibió el sobrenombre de DX (Deluxe) debido a sus novedades.

La principal fue el añadido de color a los gráficos, que hizo que luciera mejor que nunca, pero también se incorporaron otros elementos exclusivos, como una nueva mazmorra o compatibilidad con Game Boy Printer, la impresora térmica para la portátil de Nintendo. Estas mejoras, unidas a la impresionante calidad que ya atesoraba de por sí la aventura protagonizada por Link en 1993, hicieron que el juego se convirtiera en un inmejorable abanderado de la nueva Game Boy Color, así como uno de los mejores RPG que habíamos disfrutado jamás en una consola portátil. Aún a día de hoy sigue siendo una de las entregas más queridas por los fans de la saga.

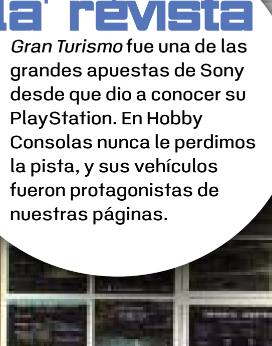
nuestra nota

Nuestro redactor Javier Abad no escatimó en elogios, y el texto dejó claro que solo la falta de traducción al castellano de sus textos impidió a este colorido Link alzarse con una nota perfecta.


La calidad gráfica era elevadísima para la época. ¡Cómo alucinamos con el reflejo de los coches!




GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
Simplemente el más GRANDE
¡Casi 300 coches!





su paso por la revista

Gran Turismo fue una de las grandes apuestas de Sony desde que dio a conocer su PlayStation. En Hobby Consolas nunca le perdimos la pista, y sus vehículos fueron protagonistas de nuestras páginas.


MODO GRAN TURISMO

6 pilotando hacia el realismo
gran turismo



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **80**
- NOTA: **97**

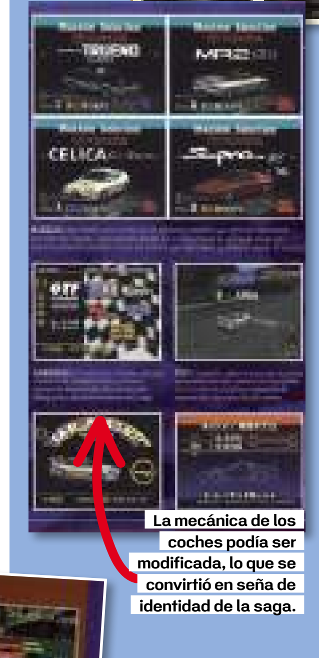
¡mosquis!

ES EL JUEGO MÁS VENDIDO de la historia de PlayStation, con casi 11 millones de unidades distribuidas a nivel mundial.

5 AÑOS DE DESARROLLO hicieron falta a Yamauchi y a su equipo para completar la versión definitiva del juego.

Sony revolucionó los simuladores de conducción en consola con Gran Turismo, que sirvió para sentar muchas de las bases del género en el futuro.

El simulador de velocidad más ambicioso hasta la fecha tenía nombre propio: *Gran Turismo*. Su llegada, que estuvo precedida por una gran expectación, supuso un antes y un después en la máquina gris de Sony. Crítica y público se rindieron por igual ante las grandezas de este mastodóntico juego de coches, que dejaba en ridículo a casi todo lo que habíamos visto hasta ahora en consola. Con cerca de 140 vehículos reales y 11 circuitos disponibles, un sistema de control exquisito, que aprovechaba las posibilidades del recién estrenado Dualshock, y un apartado técnico tan brillante como el reflejo de las carrocerías de sus coches, *Gran Turismo* fue el inicio de una de las sagas exclusivas más influyentes de Sony.


La mecánica de los coches podía ser modificada, lo que se convirtió en seña de identidad de la saga.

Consola	PlayStation
Tipo	Velocidad
Compañía	Sony
Programador	Sony
Nº de jugadores	1 ó 2
Nº de fases	Competiciones
Niveles de dificultad	3
Memoria	CD ROM

Gráficos: 97
Sonido: 95
Jugabilidad: 97
Diversión: 98
Valoración: 97

Ranking:
Gran Turismo
F-1 '98
Toca Touring Car

nuestra nota

"Su adquisición debería estar obligada por ley". Así de contundente se mostró Manuel del Campo en la valoración del juego, texto al que acompañaron unas notas elevadísimas.



Nuestro avance en exclusiva ya dejaba entrever lo que se nos venía encima.



su paso por la revista

Soul Calibur se convirtió en el principal estandarte de Dreamcast durante los primeros meses de vida de la consola en España, por lo que no le perdimos la pista en ningún momento desde su presentación en el E3.

Los 19 luchadores que incluía el juego no faltaron en nuestro completo análisis.

El apartado técnico era espectacular y muy superior a cualquier arcade de lucha de la época en consola.



7 lucha de nueva generación
soul calibur

toda la potencia que otorgaban sus 128 bits a Dreamcast fue necesaria para que pudiéramos disfrutar en casa de este impresionante arcade de lucha de Namco.



- COMPAÑÍA: **Namco**
- CONSOLA: **Dreamcast**
- AÑO: **1999**
- Nº DE LA REVISTA: **99**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA RECREATIVA no cosechó mucho éxito en los salones arcade, al contrario que su predecesor: *Soul Edge*.

EN FAMITSU, la conocida revista nipona, obtuvo un 40/40. ¡Muy pocos títulos han conseguido esta nota!

Con Dreamcast recién llegada a España, Sega necesitaba todo el apoyo para crear un catálogo inicial lo más atractivo posible. Y, como ya había demostrado en otras ocasiones, Namco resultó ser un aliado de excepción para ello. Con la conversión de la recreativa *Soul Calibur*, la compañía nipona aprovechó la enorme potencia de la máquina de Sega para crear un título absolutamente espectacular, tanto el plano técnico, como en el jugable. Así, la continuación espiritual de *Soul Blade* se erigió como uno de los mejores arcade de lucha del momento, lo que ayudó a impulsar las ventas de Dreamcast en nuestro país y a fortalecer la leyenda de la genial saga.

La letal Taki fue uno de los luchadores que repitió tras su estreno en *Soul Blade*.

nuestra nota

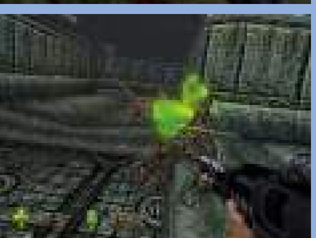
En su análisis, Manuel del Campo lo dejó bien claro: *Soul Calibur* era el mejor y más espectacular juego de lucha que había pasado por consola alguna hasta la fecha.

Gráficos: 98
Sonido: 95
Jugabilidad: 97
Diversión: 97
Opinión:
Valoración: 97



Acción, momentos de tensión... *Turok 2* era todo un torrente de sensaciones..







8 turok 2 seeds of evil



- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- CONSOLA: **N64**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **87**
- NOTA: **97**

El regreso de Turok a N64 fue tan contundente como su estreno un par de años antes.

El primer Turok fue uno de los juegos más potentes en el lanzamiento de N64 en Europa, y Acclaim tuvo que poner toda la carne (de dinosaurio) en el asador para crear una secuela que mantuvo las características del original, pero que mejoró y amplió aspectos como el apartado técnico, que se beneficiaba del Expansion Pak, el tamaño de los escenarios, la variedad de misiones a realizar o los modos, entre los que destacaba un brutal cooperativo a cuatro.



Nintendo 64
Shoot'em up subjetivo
Acclaim
Iguana
De 1 a 4
6 mundos
256 megas

Gráficos: 98

Sonido: 95

Jugabilidad: 97

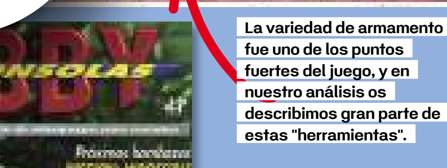
Diversión: 98

Valoración: 97

ALTERNATIVAS:

su paso por la revista

Una espectacular portada y un completísimo análisis culminaron una cobertura "dinosaúrica", en la que os contamos todos los secretos del juego.



La variedad de armamento fue uno de los puntos fuertes del juego, y en nuestro análisis os describimos gran parte de estas "herramientas".

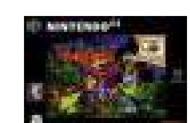


nuestra nota

Turok 2 consiguió hacerse con una de las mejores notas de la historia de Nintendo 64. ¡No merecía menos!



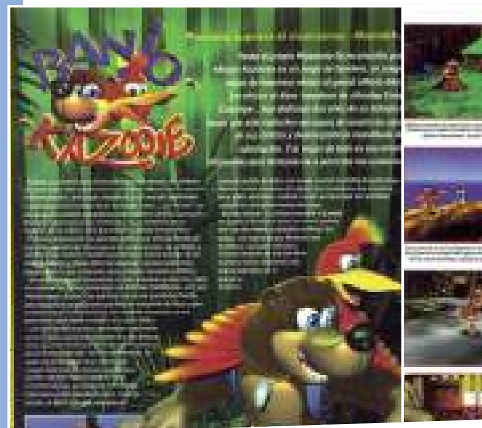
9 banjoo kazooie



- COMPAÑÍA: **Rare**
- CONSOLA: **N64**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **84**
- NOTA: **96**

Plataformas, acción y sentido del humor se fusionaron en uno de los mejores juegos de la historia de N64.

Hacer sombra a Mario en un juego de plataformas parecía algo casi imposible, pero Rare nos dejó a todos boquiabiertos cuando nos presentó Banjo-Kazooie, un título tan absolutamente genial como sus dos pintorescos protagonistas, entre los que debíamos alternar para superar unos niveles grandes, detallados y repletos de posibilidades. Pocas veces un estreno había sido tan espectacular.





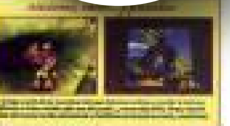

La colaboración entre ambos personajes fue uno de los grandes aciertos.





su paso por la revista

En Hobby apostamos desde el principio por esta pareja, a la que os dimos a conocer desde su primera imagen. ¡Está claro que no nos equivocamos con ellos!


Dominar a Banjo y a Kazooie no era fácil. ¡Menos mal que os explicamos sus movimientos!



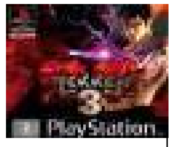
nuestra nota

El juego molaba tanto que nos pareció el digno sucesor de *Super Mario 64*. ¡Ahí es nada!


Hwoarang fue uno de las nuevas incorporaciones en esta tercera entrega.



10 tekken 3



- COMPAÑÍA: **Namco**
- CONSOLA: **PSX**
- AÑO: **1998**
- Nº DE LA REVISTA: **84**
- NOTA: **96**

El Torneo del Rey del Puño de Hierro volvió a disputarse en PlayStation en una edición que superó ampliamente a todas las anteriores.

La ya clásica saga golpeó de nuevo con una tercera entrega que no solo estaba muy por encima de las anteriores, sino que se convirtió de forma inmediata en el mejor juego de lucha en PlayStation hasta el momento. Más de una veintena de luchadores de todo el planeta (¡y hasta un pequeño dragón!) se dieron cita en este torneo, que se quedó en nuestra memoria por la enorme profundidad de sus combates y por su excepcional realización técnica.



su paso por la revista

La contundente portada que tenéis bajo estas líneas sirve para que os hagáis una idea del nivel de cobertura que dimos a *Tekken 3*. Fue un título de lo más esperado.




Kazuya Mishima fue uno de los protagonistas del juego... ¡y de una de nuestras portadas!



nuestra nota

El mejor juego de lucha de PSX hasta la fecha merecía una puntuación a la altura. ¡Y se la dimos sin dudarlo un segundo!


1 millón de pesetas

¡¡Nintendo y Hobby Consolas buscan al mayor experto en videojuegos!!

1º 1.000.000

2º 250.000

3º 100.000


Cuestionario 2

30

1 millón de pesetas era el premio principal de este concurso, que se alargó durante varios meses y en el que os formulábamos preguntas dificilísimas.

El mayor experto en videojuegos

Javier Herrero fue el ganador de nuestro concurso, mediante el cual buscábamos al meyor experto en videojuegos de España. Para ganar, el bueno de Javi tuvo que responder a decenas de preguntas.


PANTALLA

Este es el Mayor Experto en Videojuegos de España.

curiosidades de la revista

Adaptarse a la llegada del nuevo milenio supuso un intenso trabajo por parte del equipo de Hobby Consolas, que dejó un gran número de momentos para el recuerdo. ¡Repasamos algunos de ellos!



LA CAÍDA DE SUPERMAN

Superman para N64 fue uno de los mayores batacazos de esta época. El título de Titus prometía, pero finalmente resultó ser un fiasco. Le dimos un 35 de nota... ¡Auch!


SUPERMAN

Libera a Lois Lane y salva a Metrópolis de Lex Luthor

La mejor aventura de acción para NINTENDO 64

¿Quién se llevó la kriptonita?

SUPERMAN

Nuestro análisis de Superman para N64 supuso todo un jarro de agua fría para los fans del superhéroe.

A TOPE CON DRAGON BALL

Tras el éxito de las películas de Bola de Dragón en nuestra revista, en 1998 seguimos incluyendo más VHS en Hobby Consolas. La serie elegida fue Dragon Ball GT.

Los mejores de 1998

Como cada año, los lectores de Hobby Consolas eligieron a lo más granado del sector y, por supuesto, 1998 no fue una excepción. La lista de ganadores fue amplia y, entre ellos, destacaron grandes compañías y títulos, como *Resident Evil 2, The Legend of Zelda Ocarina of Time* o *Deep Fear.* ¡Menudo nivelazo!


¡los premiados!

¡Qué ambientazo!



moldeando hobby consolas

El número 92 de Hobby Consolas, correspondiente a mayo de 1999, se benefició de un exhaustivo cambio de maquetación y de contenidos. Con esta renovación, la revista siguió con su tendencia de hacerse cada vez un poco más adulta y clara para nuestros lectores.



El sumario y editorial estrenaron un formato mucho más limpio y organizado que nunca. ¡Mucho mejor así!

Rumore, rumore...

Javier Abad inició su columna "En voz baja", a través de la cual nos traía cada mes los rumores más jugosos del sector. La verdad es que solía acertar casi todo.



La sección Plug & Play creció para ofreceros pruebas más precisas de los últimos "gadgets" del mundillo.

Los recomendados

PLAYSTATION

GAME BOY

DREAMCAST

Imprescindibles

Recomendados

La lista de recomendados se amplió con más información y se incluyeron los favoritos de los redactores. También llegó el apartado con las mejores compras del mes.



Celebramos las geniales cifras de ventas de PSX sorteando 25 tarjetas de memoria Edición especial.

Una PlayStation especial para HC

PSX MILLONARIA

Para conmemorar la venta de 1 millón de PlayStation en España, Sony nos regaló una edición exclusiva de la consola. ¡Era de color azul marino y le acompañaba de una tarjeta de memoria plateada!

Mediante las votaciones de los oyentes del programa de radio Game 40.

HOBBY CONSOLAS, ELEGIDA LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS DEL ´97

LA MEJOR REVISTA DE 1997

Los oyentes del programa de radio Game 40 eligieron a Hobby Consolas la mejor revista de videojuegos de España... ¡con un 40% de los votos! En segunda posición quedó Micromanía, con un 15%.

curiosidades de la revista 1998-1999

La sufrida vida del redactor



A SOLAS CON LARA

Con cada entrega de *Tomb Raider* aparecía una nueva modelo haciendo de Lara Croft... Y, no nos digáis cómo... ¡allí siempre estaba Manuel del Campo para posar con ella!



Ya entonces viajábamos cada año a Estados Unidos para informaros de primera mano.

Nuevas consolas, exclusivas que nos dejaban atónitos... cubrir el E3 era tan duro como apasionante.

TRAYENDO EL E3 A ESPAÑA

Cada año aumentábamos nuestra cobertura del E3, la principal feria de videojuegos. ¡Ni os imagináis las que teníamos que liar para ofreceros toda la información a tiempo!

moldeando hobby consolas

Los preestrenos y análisis de juegos siguieron siendo la piedra angular de la revista. A partir del número 92 no solo les dimos aún más importancia, sino que adaptamos su formato para poder incluir mucha más información que en cualquier etapa anterior de la publicación.

Preestreno

Driver

fomentando los preestrenos

Mostraros, un mes antes de su salida oficial, las virtudes de cada juego fue mucho más fácil que antes gracias a su nuevo y ampliado formato.

Los trucos recibieron una mejor organización y fomentamos aún más las guías paso a paso.

teléfono rojo

A pesar de los cambios, Yen nunca desconectó su teléfono rojo. Siguió recibiendo decenas de cartas cada mes

Trucos

bichos

El juego paso a paso

novedades PlayStation

Renovarse o morir

R-TYPE Δ

Análisis más completos

La nueva maquetación de los análisis se eligió cuidadosamente para hacer que resultaran más visuales, agradables de leer y exhaustivos que nunca.



Juan MONTES

CON LOS GENIOS DEL SECTOR

En esta época de la revista dimos una especial importancia a los nombres propios tras los juegos y consolas de los que siempre os hablábamos, y nos esforzamos por hacerlos mucho más cercanos a través de un montón de entrevistas exclusivas por todo el mundo.

Shigeru Miyamoto, el genio de Nintendo, o Juan Montes, vicepresidente de Sony Europa en 1998, fueron dos de los muchos ilustres personajes que entrevistamos.

Regalamos 5 Microcoches

Desde una Dreamcast cada mes hasta 5 microcoches. Cada mes os ofrecíamos varios concursos.

CONCURSO DREAMCAST

GRANDES REGALOS

Los sorteos y concursos crecieron en cantidad y calidad en esta etapa. Regalamos miles de juegos, cientos de consolas... ¡y hasta 5 microcoches que se podían conducir sin necesidad de permiso de conducción!

Así será Dreamcast



Los regalos se adaptan

Suscribirse a Hobby siempre ha sido la mejor opción ¡Y tiene premio! En esta etapa de la revista podíais elegir entre una Memory Card de Sony, un pad de Saturn, un controller pack de N64 o un AC Adapter de Neo Geo Pocket.

Desde los primeros rumores hasta su extenso análisis cuando llegaba al mercado. Nunca perdíamos la pista a ninguna de las nuevas consolas que iban llegando.

Abre las puertas al color

Los PRIMEROS juegos...

PlayStation 2 ya demuestra su poder

AL PIE DEL CAÑÓN

Con cada nueva consola allí estábamos nosotros para ofreceros la mayor cobertura. A vuestro lado vivimos "el nacimiento" de Dreamcast y Game Boy Color... ¡y los primeros pasos de PS2!



marchando una de tapas

Zelda, Metal Gear. Resident Evil… ¡Vaya dos añitos que vivimos! Atentos a la enorme calidad de los protagonistas de nuestras portadas en los años 1998 y 1999.



NÚMERO 76. El cine siempre ha tenido cabida en Hobby Consolas, y en este número os hablamos de las adaptaciones a consola de las películas que triunfaban a principios de 1998.



NÚMERO 77. La tercera entrega de *Tekken*, una de las sagas de lucha más importantes de PSX, estaba muy cerca. Y con esta espectacular portada nos encargamos de recordároslo.



NÚMERO 79. Casi tan terrorífica como los sustos de *Resident Evil 2* fue nuestra portada de este número, en el que os contábamos todos los detalles de la segunda parte de la mítica saga de Capcom.



el mayor experto en videojuegos de españa

EL NÚMERO 78 de Hobby Consolas fue muy especial. Y no solo por la genial portada protagonizada por Leeloo, de la película El Quinto Elemento, sino porque en esta revista iniciamos nuestro concurso para encontrar al mayor experto en videojuegos de España. ¿Que si lo encontramos? ¡pues claro! En la sección de curiosidades os contamos más detalles de esta millonaria iniciativa.



NÚMERO 80. El Mundial de Francia inspiró esta tapa de Hobby Consolas... y un extenso reportaje en el que os pusimos al día de todos los simuladores de fútbol que goleaban en la época.



NÚMERO 81. Tras casi 5 años de desarrollo, *Heart of Darkness* estaba a punto de estrenarse en PlayStation, por lo que Andy, el protagonista del juego, se hizo con el protagonismo de este número.



NÚMERO 82. 180 páginas fueron necesarias para contaros todo sobre *Colin McRae Rally*, el título en portada, detalles exclusivos de Dreamcast, mostraros el último E3... ¡menudo numerazo!



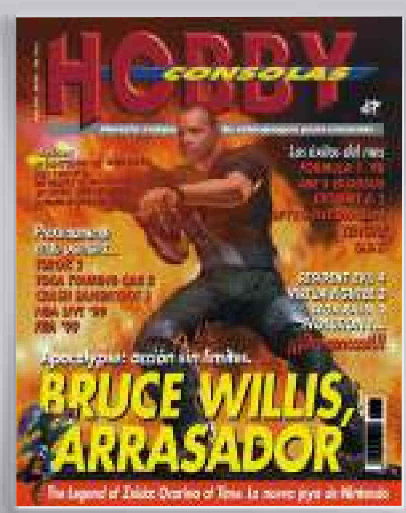
NÚMERO 83. Si pasabas delante del kiosco y no te sentías observado por este intimidante ojo de dinosaurio es que aún no habías visto *Turok 2*. Suerte que os contábamos todo sobre él.



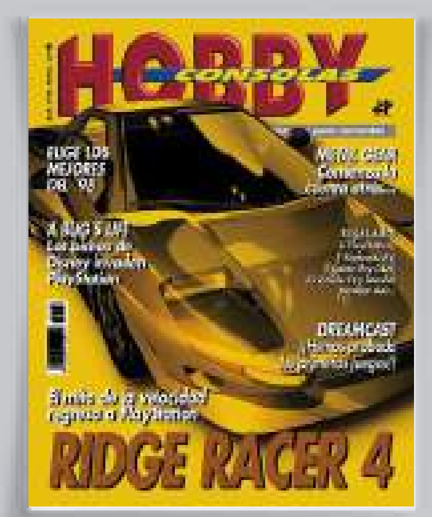
NÚMERO 84. La modelo Nell McAndrew fue la escogida por Core para encarnar a Lara Croft en la promoción de *Tomb Raider 3*... ¡y para animar nuestra portada! Todos queríamos una foto con ella.



NÚMERO 85. Los títulos de velocidad del momento, con la "pole" para *F-1 World Grand Prix*, fueron los encargados de dar ambiente a este ejemplar, que incluía un auténtico aluvión de análisis.



NÚMERO 86. Bruce Willis prestó su imagen para protagonizar *Apocalypse* y, de paso, liarla como solo él sabe hacerlo en nuestra portada, que fue una de las más "calentitas" de la época.



NÚMERO 88. La velocidad con sabor más arcade se dejaba ver en el retrovisor de PlayStation gracias a la próxima llegada de *Ridge Racer 4*, al que dedicamos una cubierta de lo más elegante.



NÚMERO 89. Con una expresión tan perturbadora como de costumbre, Max Damage se empotró contra nuestra portada para anunciar la llegada de la nueva entrega del polémico *Carmageddon*.



llega el primer zelda en 3d

EL NÚMERO 87 fue uno de los más especiales de esta etapa de la revista por incluir el análisis de un juego único e irrepetible: *The Legend of Zelda Ocarina of Time* para N64. La aventura protagonizada por Link se convirtió desde el primer momento en todo un clásico de la historia de los videojuegos que, aún a día de hoy, sigue sorprendiendo.

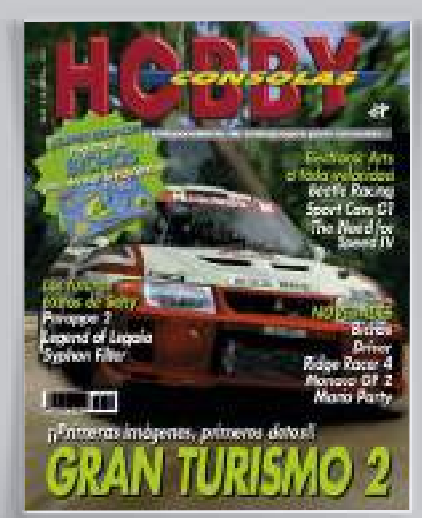


la leyenda de snake se hace más grande

EL NÚMERO 91 fue el elegido para daros a conocer todos los secretos de *Metal Gear Solid*, el juego más esperado de la época por los poseedores de PlayStation. Hideo Kojima firmó un trabajo sublime que nos dejó a todos boquiabiertos y que ayudó a Solid Snake a forjar de forma definitiva la leyenda que había iniciado ya en 1987 en MSX.







NÚMERO 90. Los primeros datos de *Gran Turismo 2* los leísteis, como no podía ser de otra manera, en Hobby Consolas. Y una exclusiva de esta magnitud se merecía una portada tan molona como ésta.



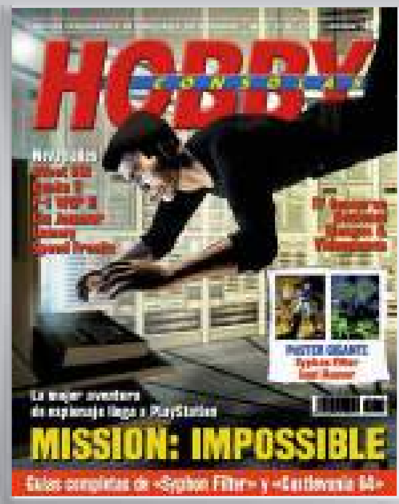
NÚMERO 92. La nueva película de Star Wars dirigida por George Lucas era el fenómeno del momento, por lo que le dedicamos una espectacular portada en un número en el que repasamos sus juegos oficiales.



NÚMERO 93. Y hablando de fenómenos, *Resident Evil* seguía siendo una de las sagas con más tirón en aquella época, en la que llegaron nuevas entregas para PSX, N64 y Dreamcast.



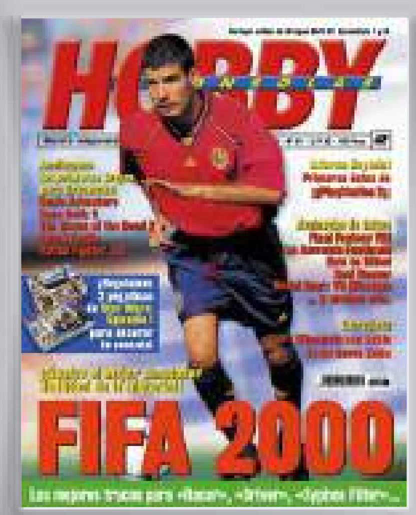
NÚMERO 94. El enigmático Shadow Man traspasó el cómic homónimo para marcarse un genial juego para PlayStation, N64 y Dreamcast, el cual inspiró una de nuestras portadas más oscuras de la época.



NÚMERO 95. Una de las escenas más emblemáticas de la película Misión Imposible fue fielmente recreada en su videojuego y sirvió para dar vida a la cubierta de este ejemplar de Hobby Consolas.



NÚMERO 96. Lara Weller, la nueva modelo encargada de representar a Lara Croft, protagonizó esta portada. Y sí, se hizo sus correspondientes fotos con Manuel del Campo. ¡Era un clásico!



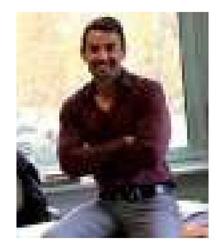
NÚMERO 97. Un joven Josep Guardiola fue la imagen de *FIFA 2000*, la última entrega de la saga futbolística de EA, y también la de la portada de nuestro número de octubre de 1997.



NÚMERO 98. El letal Mitsurugi fue el encargado de presentar a nuestros lectores todas las bondades de *Soul Calibur*, el genial juego de lucha de Namco que se lanzó de forma exclusiva en Dreamcast.



NÚMERO 99. Casi tan muertos como este zombi nos quedamos cuando vimos las imágenes de *Resident Evil Code Veronica* y de *Resident Evil Gun Survivor* que incluímos en el Big in Japan de este número.



bio

MANUEL DEL CAMPO es Director General de Axel Springer España desde junio de 2013

COMENZÓ EN 1993 COMO REDACTOR DE HOBBY CONSOLAS, fue su Director desde 2001 hasta 2012, cuando pasó a ser Publisher del Área de Videojuegos.

TODO SEGA, HI TECH Y LA WEB DE HOBBY CONSOLAS en la que sigue publicando artículos, son otras publicaciones de las que ha formado parte.

hobby consolas hace historia

por **MANUEL DEL CAMPO**

El final de la década, del siglo y del milenio supuso el boom absoluto de los videojuegos. No solo porque asistimos a la consagración de PlayStation y al lanzamiento de algunos títulos míticos. También supuso un imparable crecimiento del sector en España y en el mundo, con un reflejo claro en la prensa de videojuegos: antes de la era de internet llegó a haber hasta 20 publicaciones especializadas en nuestro páis.

Atrás quedaron los siempre apasionantes e inolvidables comienzos, de los que ya han dado buena cuenta Amalio, Sonia y Juan Carlos en este mismo espacio. En mi caso, en ese final de los 90, la contribución al despegue de la revista, mis inicios como Lolocop y, a lo tonto, más de un lustro dedicado en cuerpo y alma a un trabajo que en 1993 pensaba que iba a ser provisional... Y sin embargo, ya no me veía en otro sitio, y aparqué definitivamente mi vertiente de locutor radiofónico. No solo porque estaba claro que pertenecíamos a un sector en imparable crecimiento y futuro brillante, sino porque, qué diablos, no se me ocurría una profesión más divertida. Qué os voy a contar, eran los años en los que el E3 se empezaba a convertir en un evento espectacular, donde cada presentación de un juego suponía una experiencia increíble, que podía llevarte desde pilotar un Formula 1 a viajar a Tokio, pasando por disfrutar de un rally... desde un helicóptero. Sí, claro, luego había que dar el callo para sacar las 200 (o más) páginas cada mes pero, ¿a quién le importaba? 1998 fue, por cierto, el año en que Axel Springer compra Hobby Press, la editorial que de forma visionaria había apostado por lanzar revistas de videojuegos obteniendo un éxito incontestable. En ese momento no fuimos conscientes, pero dejábamos de ser una empresa famlliar, literalmente, y nos convertimos en parte de una multinacional, algo que, para bien, modificó nuestro ADN para siempre.



Mis fotos con las diferentes modelos de Lara Croft han "marcado" mi carrera.

Y, a la vez, fueron años en los que asistimos a la llegada de juegos míticos. Los que a mí me marcarían el resto de mi vida. Y seguramente las de muchos de vosotros. Aún recuerdo los temblores al enfrentarme por primera vez a la intro de *Resident Evil 2*, la fascinación que me produjo descubrir a un tipo como Solid Snake y una nueva forma de entender las aventuras, la maravilla visual y narrativa de esa obra maestra llamada *Ocarina of Time* y la evolución de un personaje como Lara Croft a un icono social...

En toda aquella etapa de ebullición, de juegos míticos y consolas súperventas, Hobby Consolas fue protagonista

que ayudó a crear mi propia "leyenda", haciéndome fotos con todas las modelos de carne y hueso que representaron ese papel durante años (¡aún hoy hay muchos lectores que es lo primero que me recuerdan cuando me ven!).

Y mientras, sin darnos cuenta, seguíamos haciendo historia. Sí, porque en toda aquella etapa de ebullición, de juegos clásicos, de consolas súperventas, de fenómenos sociales, Hobby Consolas fue protagonista. Y no solo fuimos pioneros en ejercer una profesión que aún entonces nos costaba explicar, aunque hoy ya parezca de lo más natural, casi diría que construimos una forma de ver la vida. Forjamos una comunión con vosotros, los lectores, que no he encontrado igual en mis ya más de dos décadas de carrera y que sin duda ha sido clave para que nada menos que en 2016 estemos celebrando estos 25 años.

Ahora que muchos recuerdos de aquellos años me empiezan a llegar borrosos, que desde ese final de siglo los medios de comunicación, los videojuegos y hasta la propia vida han cambiado tanto, contemplo, con sano orgullo, la fuerza y la dignidad con las que esta revista, vuestra revista, se ha mantenido, soportando reinvenciones y radicales cambios de tendencias. Yo, que no creo en la suerte, solo puedo concluir que todos los que hemos puesto parte de nuestra vida en ella, logramos desde el comienzo crear algo grande y sólido como una roca. Mejor dicho, como el material del que se construyen los sueños.

HOBBY CONSOLAS



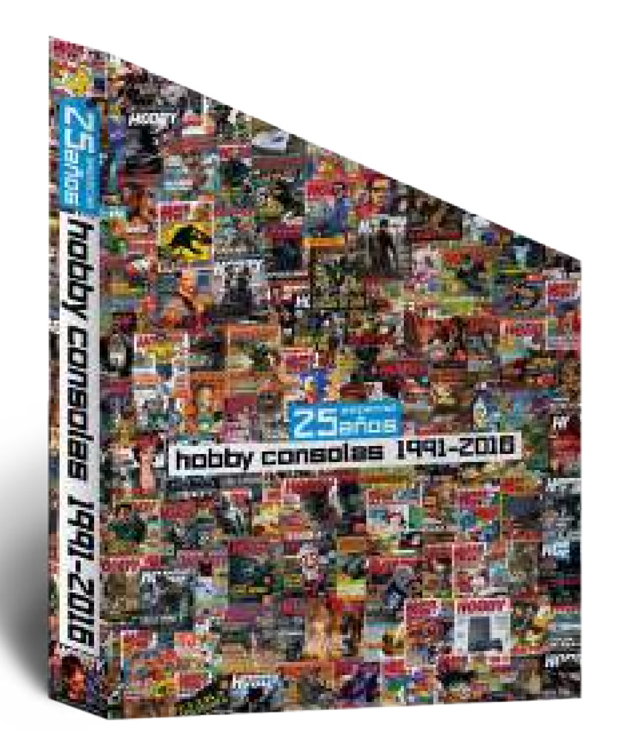
plan de la colección

N° 1 (HC 295): Años 91/92/93
N° 2 (HC 296): Años 94/95
N° 3 (HC 297): Años 96/97
N° 4 (HC 298): Años 98/99
N° 5 (HC 299): Años 2000/01
N° 6 (HC 300): Años 02/03
N° 7 (HC 301): Años 04/05
N° 8 (HC 302): Años 06/07
N° 9 (HC 303): Años 08/09
N° 10 (HC 304): Años 10/11
N° 11 (HC 305): Años 12/13
N° 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**

¡MUCHO MÁS QUE VIDEOJUEGOS!

GAME







AHORA TUS PELÍCULAS
A UN PRECIO INCREÍBLE

MORTAL KOMBAT

EXCLUSIVA GAME

Blu-ray Disc

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES


HOBBY CONSOLAS
HOMEFRONT
THE REVOLUTION
© 2016 and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria. Developed by Deep Silver Dambuster Studios. Homefront, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Portions of this software are included under license. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.
DEEP SILVER
18
www.pegi.info


MIRROR'S EDGE™
CATALYST
© 2016 Electronic Arts Inc. Mirror's Edge Catalyst y el logotipo de Mirror's Edge Catalyst son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en EE. UU. o en otros países.
HOBBY
CONSOLAS